joystick soluces

117



DARK PROJECT 2

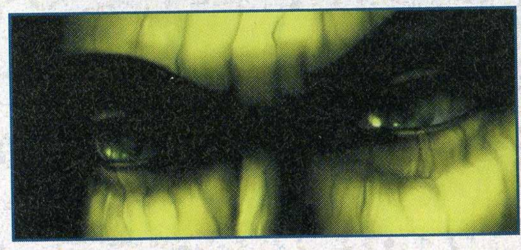
SOLUCE

ET LES PAGES D'ASTUCES ET DE CRACKS

Supplément gratuit à Joystick n°117

sommaire





édito

Ouf, les vacances ! Eh bien il était temps. Tenez, on va faire court ce mois-ci : Bonnes Vacances ! Et hop, amusez-vous bien ! Et hop, à dans deux mois, et hop, je m'en vais…

Ooops

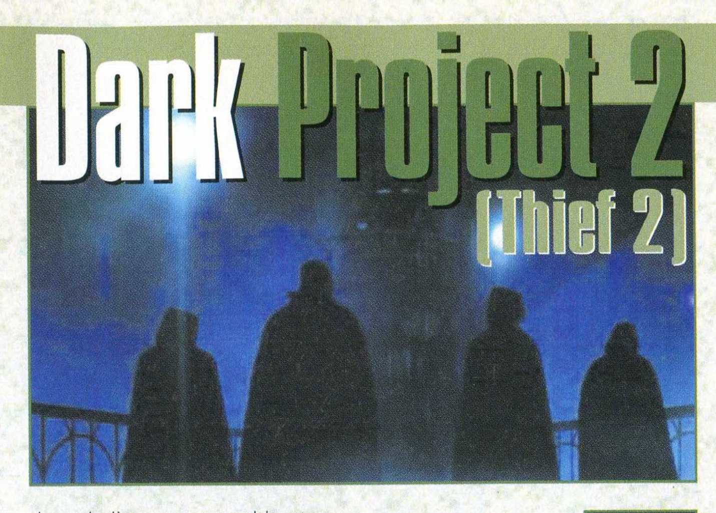
JOYSTICK SOLUCES 117
est édité par la société HDP
au capital de 100 000 F.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur Délégué Adjoint :
Pascal Traineau
Principal associé :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez,
Pascal Hendrickx
Directeur artistique :
Christophe Gourdin,
2e maquettiste : Stéphane Noël
Maquette : J.Urruela, H. Drouadène

Secrétariat de rédaction :
Simone Audissou
Correction révision :
Viviane Fitas, Sonia Jensen
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 117
de Joystick est une publication HDP

Dark Project 2 (Thief 2)



À l'heure où nous bouclons ce numéro, nous ne sommes pas sûrs que le jeu sorte un jour en français sur notre beau territoire. C'est donc sur une version anglaise que nous avons réalisé cette aide de jeu. Je me suis cantonné pour ma part à ne mettre que l'essentiel, en plus de quelques passages secrets dans le mode Hard. Pour ce qui est du mode Expert, vous trouverez des ennemis en plus, vous aurez moins de points de vie, et la plupart des objectifs supplémentaires consisteront à récolter plus de butin. Alors bonne chance, car il vous faudra plus d'un week-end pour venir à bout de ce jeu mythique.

PETITS CONSEILS DE BASE

Vous allez rencontrer pas mal d'ennemis que vous devrez neutraliser rapidement. Pour éviter de gaspiller des munitions inutilement ou encore de vous faire toucher, voici quelques petites astuces qui devraient vous faire gagner du temps.

Il est toujours préférable d'assommer les gardes car il ne vous faut qu'un seul coup pour en venir à bout. Lorsque vous tirez une flèche sur les soldats, vous ne pourrez les tuer que si vous les prenez par surprise. Si jamais vous êtes au corps à corps, les archers sont les plus faciles à éliminer ; il vous suffit de leur donner des coups d'épée afin qu'il ne puissent pas se servir de leurs arcs. Lorsque vous tomberez sur des gardes armés d'épées, affrontez-les en reculant car ces derniers ont du mal à vous toucher, ce qui n'est pas votre cas. Enfin, en ce qui concerne les soldats armés de massues, attendez qu'il vous attaque pour esquiver, puis donnez un ou deux coups d'épée avant de reculer. Ne précipitez pas l'affrontement car ces derniers font pas mal de dégâts lorsqu'il vous touchent.

Vous rencontrerez aussi des robots qui vous lanceront des boulets explosifs. Pour les mettre hors d'usage, vous pourrez tirer des flèches d'eau dans la zone rouge qui se trouve dans leur dos. Les flèches explosives et les mines fonctionnent bien aussi, mais mieux vaut les garder pour les situations périlleuses. Lorsque vous n'avez plus de munitions, attirez-les et faites en sorte qu'il se tirent eux-mêmes dessus en vous plaçant derrière un mur et en ne laissant apparaître qu'une toute petite partie de vous. Pour ce qui est des autres robots, utilisez les flèches d'eau et prenez garde aux araignées qui lancent des projectiles. Si vous n'avez pas de munitions pour les éliminer, prenez la fuite car celles-ci sont assez lentes.

L'ÉQUIPEMENT :

Voici un petit descriptif de l'équipement dont vous disposerez le plus souvent. Je ne vous ai mis que l'essentiel et ce dont vous aurez le plus besoin.

Broadhead Arrow
Ces flèches vous permettront de tuer vos ennemis à l'exception des robots.

Fire Arrow
Ces flèches sont très utiles pour détruire les caméras et les robots, mais attention lorsque vous tirez car la trajectoire est différente des autres flèches.

Gas Arrow
Ces flèches de gaz sont très pratiques pour se débarrasser des gardes en état d'alerte.

Moss Arrow
Utilisez ces flèches sur les parties métalliques afin de marcher sans faire de bruit.

Noisemaker Arrow
Détournez l'attention des sentinelles en utilisant ces flèches.

Rope Arrow
Ces flèches vous permettront de lancer des grappins mais uniquement sur les parties en bois.

Water Arrow
Utilisez ces flèches pour étendre les lumières et éliminer les robots.



Vine Arrow
Ces flèches ont la même fonction que les « Rope Arrow ».



Flash Bombe
Aveuglez vos adversaires et profitez-en pour les assommer.



Frogbeast Egg
En lançant ces œufs, vous ferez apparaître une bestiole qui se dirigera vers le premier ennemi qu'elle verra pour lui exploser à la figure.



Gas Mine
Ces mines lâchent du gaz lorsqu'un ennemi passe à proximité.



Mine
L'explosion de ces mines provoque souvent la mort et cause d'énormes dégâts aux robots.



Scouting Orb
Cette caméra vous permettra d'observer sans être vu, afin d'anticiper vos actions.





Speed Potion
Cette potion est très utile lorsque vous avez besoin de fuir un ennemi.



Invisibility Potion
Cette potion vous permettra d'être invisible pendant un court moment, mais elle ne vous rendra pas silencieux.

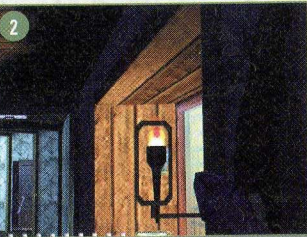


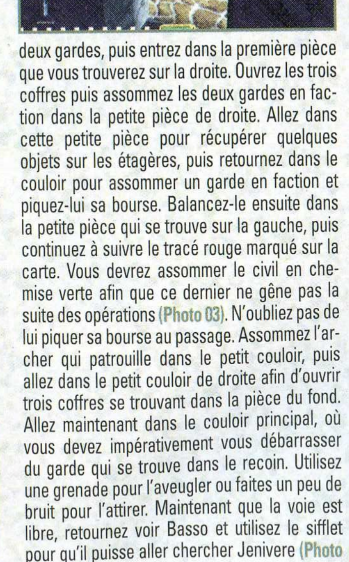
Healing Potion
Vous pourrez récupérer quelques points de vie en buvant cette potion.

MISSION N°01 : RUNNING INTERFERENCE

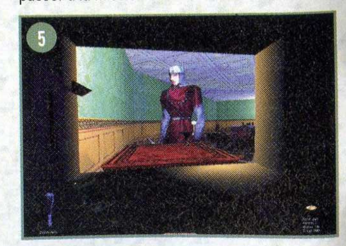
Pour commencer, allez sur la droite et descendez les escaliers pour entrer dans le bâtiment. Prenez les pièces qui se trouvent sur la petite table, puis allez dans l'autre pièce pour prendre la clé qui se trouve sur le rebord (Photo 01). Utilisez-la pour ouvrir la porte de gauche. Avancez dans le couloir et ouvrez la première porte de gauche pour récupérer des pièces et un morceau de fromage. Avancez et dégommez avec une flèche d'eau la torche qui éclaire le couloir (Photo 02). Baissez-vous pour passer devant les deux gardes, puis entrez dans la première pièce que vous trouverez sur la droite. Ouvrez les trois coffres puis assommez les deux gardes en faction dans la petite pièce de droite. Allez dans cette petite pièce pour récupérer quelques objets sur les étagères, puis retournez dans le couloir pour assommer un garde en faction et piquez-lui sa bourse. Balancez-le ensuite dans la petite pièce qui se trouve sur la gauche, puis continuez à suivre le tracé rouge marqué sur la carte. Vous devrez assommer le civil en chemise verte afin que ce dernier ne gêne pas la suite des opérations (Photo 03). N'oubliez pas de lui piquer sa bourse au passage. Assommez l'archer qui patrouille dans le petit couloir, puis allez dans le petit couloir de droite afin d'ouvrir trois coffres se trouvant dans la pièce du fond. Allez maintenant dans le couloir principal, où vous devez impérativement vous débarrasser du garde qui se trouve dans le recoin. Utilisez une grenade pour l'aveugler ou faites un peu de bruit pour l'attirer. Maintenant que la voie est libre, retournez voir Basso et utilisez le sifflet pour qu'il puisse aller chercher Jenivere (Photo 04). Pendant ce temps, retournez dans le sous sol et allez dans le réfectoire, puis au fond à droite pour prendre le petit monte-plats. Lorsque vous serez à l'intérieur, actionnez le levier pour accéder à l'étage, puis volez tout ce que vous pourrez y compris la clé qui se trouve sur le garde (Photo 05). Revenez dans le réfectoire puis prenez les escaliers en pierre pour arriver dans une grande salle. Longez le mur par la droite pour arriver sur un couloir dans lequel patrouille un garde (Photo 06). Il n'est pas utile de l'assommer. Prenez la deuxième porte sur la droite pour entrer dans la salle de musique afin de récupérer quelques items supplémentaires, puis visitez toutes les pièces de ce couloir sans vous faire repérer. Vous devrez ensuite accéder à la salle qui se trouve tout au fond, en prenant soin de ne pas vous faire repérer par le garde qui patrouille entre les deux étages. Cachez-vous sous les escaliers afin d'attendre le bon moment pour monter à l'étage, et de récupérer une clé. Retournez dans la grande salle et prenez l'autre couloir au bout duquel se trouvent deux gardes. Si vous avancez prudemment, vous n'aurez pas trop de problème pour vous en débarrasser. Vous pouvez facilement vous occuper de celui qui reste en faction sans toucher à l'autre. Visitez ensuite les deux pièces puis celles qui se trouvent à l'étage pour récupérer quelques items de plus, et sortez pour passer à la mission suivante.


1


2

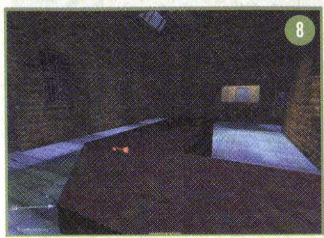

3

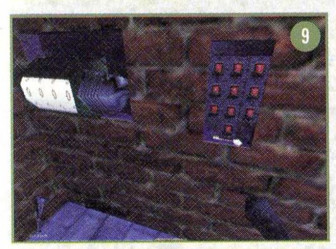

4


5


6

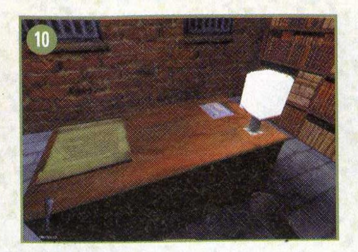






MISSION N°02 : SHIPPING... AND RECEIVING

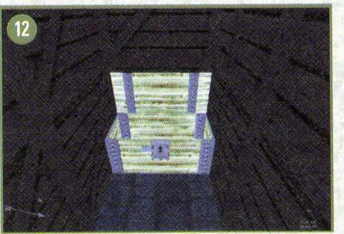
Dirigez-vous vers le Sud et faites le tour des entrepôts en assommant tous les gardes que vous rencontrerez. Vous tomberez alors sur un garde qui détient une clé (Photo 07). Assommez ensuite le garde qui discute avec le civil, puis le civil lui-même afin qu'il ne donne pas l'alerte. Occupez-vous enfin de l'archer qui se trouve devant la porte. Vous avez fait le tour des entrepôts et vous allez pouvoir crocheter la serrure pour vous introduire à l'intérieur du bâtiment. Montez à l'étage, ouvrez la porte et prenez la clé qui est posée sur le comptoir (Photo 08). Attendez la patrouille des gardes, assommez-les au besoin, puis entrez dans la petite pièce où se trouve un rouleau dans le mur (Photo 09). Vous récupérez une clé sous le cadran, qui vous permet d'ouvrir les petites cabanes placées à l'extérieur. En regardant le plan, vous verrez que les pièces comportent des chiffres qu'il vous faudra entrer sur le cadran pour accéder aux pièces de votre choix. Ressortez et ouvrez l'entrepôt « 7732 » pour récupérer l'étiquette de destination qui se trouve sur le bureau (Photo 10). Ouvrez maintenant l'entrepôt « 7933 » et placez l'étiquette sur la grosse caisse qui se trouve à gauche de l'entrée (Photo 11). Vous avez rempli votre principal objectif et il faut que vous visitiez les autres entrepôts pour récupérer suffisamment d'argent pour remplir votre second objec-

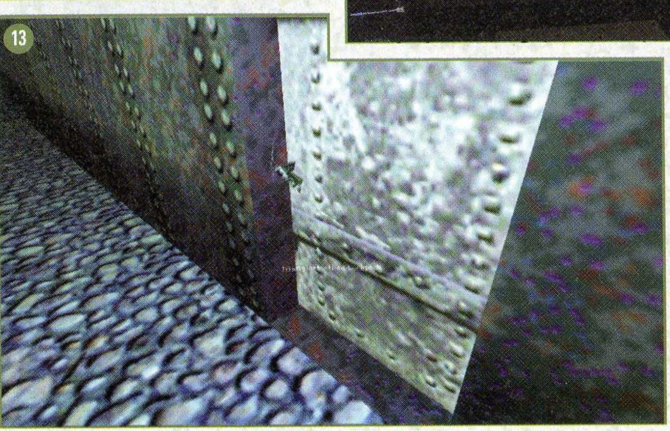


tif. Avant de sortir de cet entrepôt, montez à l'étage par le monte-charge qui se trouve au fond, puis grimpez sur les caisses pour passer derrière afin de découvrir deux caisses qui vous permettront de remplir votre bourse (Photo 12). Lorsque vous aurez suffisamment de butin, retournez à l'endroit par lequel vous êtes arrivé pour passer à la mission suivante. Visitez le bateau ainsi que le haut des caisses qui se trouvent à l'extérieur pour ramasser le maximum d'items.

MISSION N°03 : FRAMED

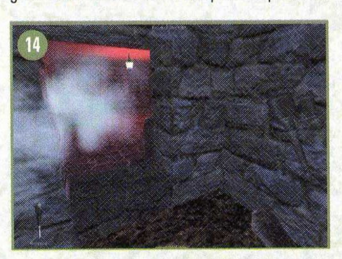
Pour commencer, avancez et crochetez la serrure de la première porte que vous trouverez sur votre droite (Photo 13). Allez sur la gauche pour actionner la petite manivelle qui ouvre la trappe, puis sautez dans l'eau. Vous devrez nager dans les conduits pour ressortir derrière l'enceinte. Lorsque vous arriverez entre les deux grilles, cliquez sur la dalle pour continuer. Lorsque vous







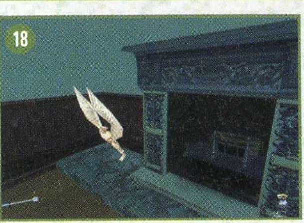
serez dans la grotte, prenez le passage de gauche, et lorsque vous serez au bout du couloir, actionnez la torche murale pour ouvrir un passage secret (Photo 14). Montez les escaliers puis passez la porte, et lorsque vous arriverez à l'intersection, allez sur la droite. Lorsque vous serez tout au fond, entrez dans la pièce qui se trouve à droite et désactivez l'alarme (Photo 15). Prenez le maximum de flèches d'eau avant de partir. Sortez de la pièce par où vous êtes entré, puis prenez les escaliers placés sur votre gauche. Avancez doucement pour ne pas aler-



15

SOLUCE DARK PROJECT 2 (THIEF 2)

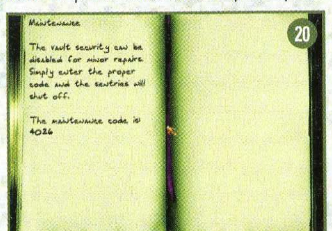

16


18


19

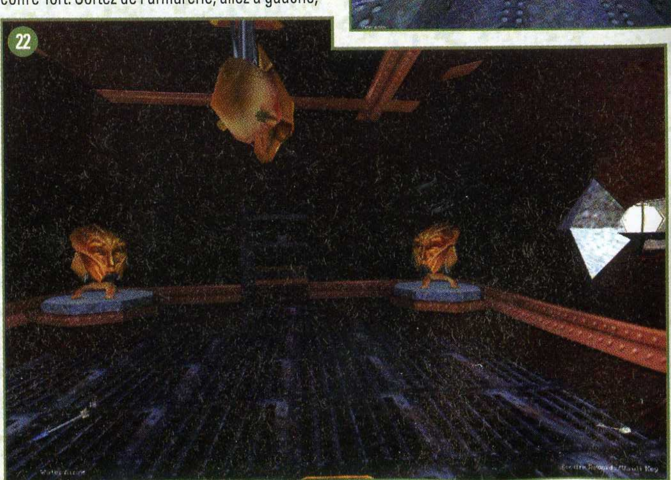
ter le garde. Éteignez la lampe avant de pénétrer dans le couloir, puis entrez dans le bureau du lieutenant Hagen qui se trouve tout de suite sur votre droite. Prenez l'objet placé sur son bureau afin de remplir votre premier objectif (Photo 16). Allez ensuite dans le bureau du lieutenant Mosely qui se trouve juste en face pour récupérer une clé qui vous sera indispensable (Photo 17). Lorsque vous sortirez de chez Mosely, allez vers la droite et entrez dans le bureau du shérif, qui se trouve au bout du couloir à droite. Récupérez l'argent sur son bureau puis les objets sur la cheminée. Tirez une flèche d'eau dans le feu, puis actionnez la statue qui se trouve à gauche pour ouvrir un passage secret (Photo 18). Passez par la cheminée, puis allez à droite pour actionner un levier qui vous permettra d'accéder à la salle d'entraînement. Sautez pour descendre et allez ouvrir la porte. Entrez dans la pièce qui se trouve en face et récupérez des munitions dans la petite caisse. Sortez par l'autre porte et allez à droite pour traverser la cour. Lorsque vous serez dans le couloir, prenez la première porte sur la droite et traversez les pièces en récupérant quelques items au passage. Lorsque vous serez dans les vestiaires, ouvrez toutes les portes pour faire le plein d'items. Essayez de faire un saut dans le stand de tir qui se trouve de l'autre côté en évitant les gardes. C'est un jeu de patience mais c'est tout à fait jouable. Une fois à l'intérieur, ramassez les flèches qui se trouvent sur le mur puis appuyez sur la dernière cible à gauche (Photo 19). Vous trouverez de la sorte un passage secret qui vous permettra d'entrer dans l'armurerie pour récolter plein de bonnes choses. Maintenant, il vous faut accéder à la salle des codes secrets pour avoir le code du coffre-fort. Sortez de l'armurerie, allez à gauche, passez la porte et allez encore à gauche pour voir un archer devant la porte. Placez-vous devant les escaliers qui descendent et tirez une flèche pour l'attirer dans le couloir. Piquez-lui sa clé au passage et ouvrez rapidement la porte qu'il gardait pour monter les escaliers. Une fois en haut, ouvrez la première porte sur la droite avec la clé appropriée, puis ouvrez le livre posé sur la table pour connaître le code du coffre « 4026 » (Photo 20). Maintenant que vous avez le code, allez tout au fond du couloir et appuyez sur le livre qui se trouve en haut à droite pour trouver un passage secret (Photo 21). Lorsque vous serez au rez-de-chaussée, il faut que vous retourniez dans la cour puis la traverser pour atteindre le mess des officiers. Une fois à l'intérieur, montez dans le monte-plats pour vous retrouver à l'étage. Sortez ensuite par la porte qui n'est pas gardée et allez tout au fond du couloir sur la droite pour trouver une porte qui vous permettra d'accéder au troisième étage. Pour passer entre les deux sentinelles, vous pouvez vous placer derrière le garde qui est en faction derrière la porte de droite. À vous de bien calculer votre coup. Lorsque vous arriverez devant la porte du troisième étage, vous verrez un garde juste derrière. Ouvrez la porte et balancez une flèche pour l'éloigner. Profitez-en pour entrer dans la chambre forte et composez le code rapidement. Lorsque vous serez à l'intérieur, ouvrez la deuxième porte et raflez tout ce qui se trouve à l'intérieur, puis déposez l'objet que vous avez


23



20


21

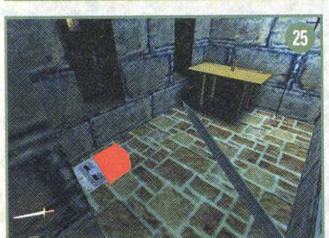

22

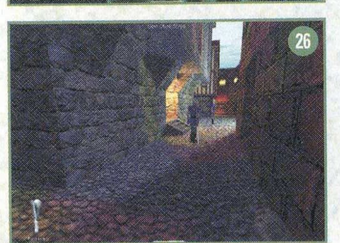
récupéré dans le bureau du lieutenant Hagen afin de compromettre ce dernier **(Photo 22)**. Retournez maintenant dans le bureau du Lieutenant Hagen afin d'y déposer le petit coffre que vous avez pris dans la chambre forte. Vous devez maintenant partir. Retournez dans la salle où vous avez coupé l'alarme et ouvrez la porte principale afin de sortir **(Photo 23)**. Il est tout à fait possible de remplir cette mission sans assommer personne si vous êtes suffisamment patient.

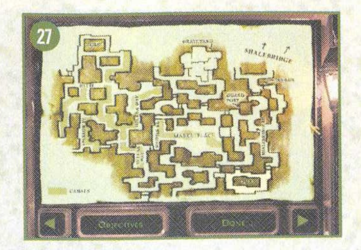
MISSION N°04 : AMBUSH !

Pour cette mission, vous allez vous diriger vers le Nord-Ouest pour regagner votre domicile. Commencez par assommer les deux gardes puis l'archer qui est en faction devant la porte. Vous devrez vous occuper ensuite des deux gardes qui sont postés devant la grille **(Photo 24)**. Tuez-en un avec une flèche, puis occupez-vous de l'autre. Faites en sorte qu'il ne puisse pas donner l'alarme. Prenez ensuite la porte qui se trouve près de la grille puis montez tout en haut pour récupérer une clé sur la table, mais n'abaissez pas le levier qui ouvre la grille **(Photo 25)**. Redescendez et crochetez la serrure de la porte, puis ouvrez la porte en bois qui est en bas. Avancez tout droit puis allez vers la droite pour voir un pont sur lequel se trouve un garde. Plongez dans le canal pour passer sous le pont


24


25


26



27

puis nagez jusqu'à ce que vous arriviez devant une grille gardée par trois soldats. Balancez une flèche pour les éloigner, puis prenez la porte qui se trouve juste à gauche de la grille. Montez tout en haut et prenez à gauche pour traverser tout le couloir. Lorsque vous serez au bout, tournez à gauche et sautez par la fenêtre. Une fois en bas tournez à droite, passez sur le petit pont, allez tout au fond et tournez à droite. Avancez jusqu'à ce que vous receviez de nouveaux objectifs en arrivant devant chez vous **(Photo 26)**. L'entrée de l'immeuble étant bien gardée, vous allez passer par derrière. Lancez un grappin, puis assommez le garde qui patrouille entre les étages. Vous devrez ensuite assommer le garde qui se trouve dans votre appartement. Maintenant, allez dans le vestibule et actionnez le portemanteaux qui se trouve en haut à gauche **(Photo 27)**. Revenez dans le bâtiment du départ lorsque vous n'avez pas actionné le levier pour ouvrir la grille. Cette fois-ci, actionnez-le et prenez le passage. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sous un porche. Prenez à droite et restez toujours sur la droite, puis allez jusqu'à la petite porte qui vous permettra de sortir de ce niveau.



MISSION N°05 : EAVESDROPPING

À partir de l'entrée, allez sur la gauche jusqu'au cimetière et montez les marches pour écouter ce qui se passe derrière la porte. Restez penché pendant toute la discussion si vous ne voulez pas rater la mission d'entrée de jeu. Vous devez maintenant trouver une clé, avec laquelle vous devrez faire une empreinte de cire puis la remettre à sa place. Il m'est impossible de vous dire à quel endroit elle se trouve puisque sa place est définie de façon aléatoire. La seule chose qui est sûre, c'est que lorsque vous tomberez dessus, votre personnage vous le dira. Attendez le passage du garde pour l'assommer, mais faites attention de ne pas marcher sur les


28


29


30

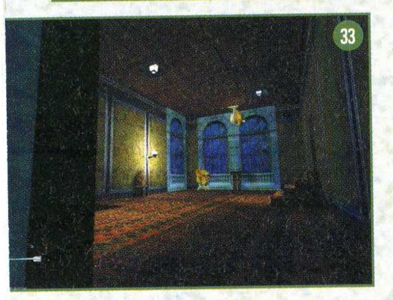
dalles métalliques si vous ne voulez pas vous faire repérer **(Photo 28)**. Passez par la porte pour entrer dans le baraquement des gardes et prenez l'escalier en face pour entrer dans le dortoir. Allez au fond et descendez les marches, et au bout des couchettes, vous trouverez une commode sur laquelle est posée une clé **(Photo 29)**. Passez ensuite par le trou qui se trouve à côté des deux caisses, et avancez dans la galerie pour trouver une petite boîte dans laquelle vous récolterez quelques pièces. Ce passage vous conduira dans l'autre dortoir, où vous trouverez quelques items supplémentaires. Sortez du dortoir et descendez les marches qui se trouvent au centre pour accéder au laboratoire. Tuez le premier garde que vous verrez, puis éteignez les lumières pour assommer le second. Allez tout au fond du laboratoire pour trouver la machine dans laquelle vous allez faire votre empreinte de clé, lorsque vous posséderez celle-ci **(Photo 30)**. Visitez l'église entièrement car elle contient pas mal d'items qui rempliront votre bourse. En ce qui concerne les catacombes, vous ne devrez pas vous battre contre les gardiens qui s'y trouvent car vous aurez peu de chances d'en réchapper. Ceci dit, si vous voulez vous faire quelques pièces de plus, l'endroit n'est pas négligeable. Lorsque vous aurez rempli tous vos objectifs, retournez au point de départ pour passer à la mission suivante.




31

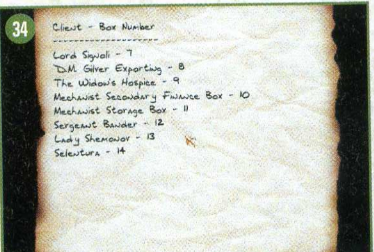

35


32


33

MISSION N°06 : FIRST CITY BANK AND TRUST

Allez sur la gauche puis montez sur les caisses afin d'atteindre la passerelle. Au bout de la passerelle, marchez sur la corniche en allant sur la gauche puis agrippez-vous pour monter sur le toit. Allez ensuite vers l'Est pour crocheter une serrure qui vous permettra d'entrer dans la banque **(Photo 31)**. Posez un grappin sur la droite et planquez-vous pour assommer la sentinelle. Passez par la porte à double battant, puis la porte du fond pour arrivér dans une pièce où vous pourrez récupérer quelques pièces. Allez ensuite vers la droite et neutralisez le robot en tirant une flèche rouge dans le carré rouge qu'il a dans le dos **(Photo 32)**. Prenez ensuite la porte grise, tournez à gauche, passez sur la passerelle, puis éteignez la lumière avant d'entrer dans la grande salle. Vous devrez ensuite aller sur la droite puis éteindre les lumières avant d'ouvrir la porte grise qui se trouve au fond. Ouvrez la porte puis tirez sur la lumière placée au fond **(Photo 33)**. Longez le mur sur la gauche, entrez rapidement dans la salle des enregistrements, puis allez sur la gauche pour récupérer la feuille qui contient la numérotation des coffres **(Photo 34)**. Maintenant, il vous faut aller dans la salle des coffres. Ressortez puis allez tout jusqu'à la porte derrière laquelle vous arriverez sur un balcon. Allez à droite puis accrochez un grappin pour descendre, et placez-vous dans le recoin afin d'éliminer la sentinelle qui fera sa ronde **(Photo 35)**. Entrez tout de suite dans la salle qui se trouve sur la droite en longeant le mur de gauche afin de ne pas déclencher l'alarme, puis descendez dans les soubassements. Allez vers la droite, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle avec un petit bassin, où vous pourrez récupérer quelques flèches **(Photo 36)**. Allez vers la droite et continuez d'avancer jusqu'à ce que vous arriviez dans une salle où vous allez longer le mur de droite. Ne vous faites pas repérer par le détecteur **(Photo 37)** puis allez dans la pièce qui se trouve en face pour désactiver l'alarme et encore dans l'autre pièce. Ouvrez le panneau puis poussez les boutons jusqu'à ce que la lumière soit verte. Cette manœuvre permet de débloquer le coffre-fort. Faites demi-tour et revenez dans la grande salle où vous êtes descendu par le balcon. Prenez la direction de la salle des gardes, où vous devrez éliminer un archer et un soldat avant de vous occuper du robot **(Photo 38)**.

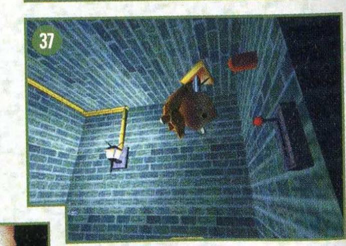

34

Client - Box Number

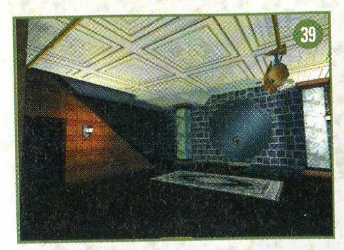
Lord Signoli - 7
D.M. Gilver Exporting - 8
The Widow's Hospice - 9
Mechanist Secondary Finance Box - 10
Mechanist Storage Box - 11
Sergeant Bander - 12
Lady Shemonor - 13
Selentura - 14

En avançant très doucement, vous pouvez passer derrière lui pour le neutraliser sans problème. Maintenant, longez les murs sur la droite en prenant soin de ne pas déclencher le détecteur. Continuez toujours sur la droite pour arriver dans la salle des coffres **(Photo 39)**. Ouvrez la porte qui se trouve sur la gauche pour désactiver le détecteur puis ouvrez le sas. Une fois dans la salle, grimpez tout en haut et ouvrez le coffre n°11 pour dérober ce qu'il y a à l'intérieur

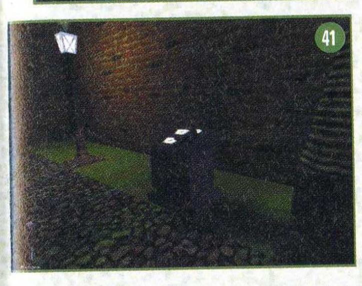

36


37


38



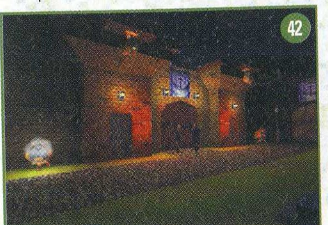


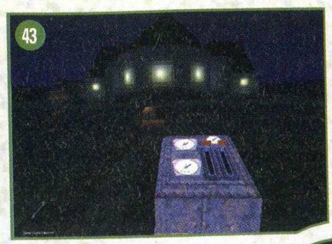


(Photo 40). Maintenant, il vous faut ressortir de la banque, et je vous conseille de repartir par le chemin d'où vous êtes venu. S'enfuir par les toits est à mon avis la solution la plus rapide. Pour ceux qui veulent récolter quelques objets de valeur supplémentaires, il vous faudra fouiller la banque, mais à vos risques et périls.

MISSION N°07 : BLACKMAIL

Ouvrez la fenêtre qui se trouve sur votre droite, puis entrez dans la maison. Dérobez tout ce qui se trouve à l'intérieur, puis assommez l'homme qui dort dans sa chambre pour sortir tranquillement par la fenêtre. Entrez dans la maison suivante pour augmenter votre butin, puis neutralisez le garde qui se trouve dehors afin de déconnecter le système d'alarme (Photo 41). Vous pouvez visiter l'autre maison mais il n'y a pas grand-chose à récolter. Maintenant que vous avez neutralisé l'alarme, vous allez passer par l'entrée principale. En vous approchant très doucement des deux gardes postés devant l'entrée, vous pourrez les assommer sans aucune difficulté (Photo 42). Crochetez ensuite la porte de droite puis grimpez à l'échelle pour atteindre le mécanisme qui vous permettra d'ouvrir la porte (Photo 43). Avancez en direction de la maison en allant légèrement sur la gauche, puis lorsque l'archer ira vers la droite, avancez en longeant toujours le mur de gauche sans faire de bruit, afin de ne pas vous faire repérer par les gardes en faction devant la porte. Enfoncez-vous ensuite dans le buisson pour trouver une ouverture qui vous mènera directement dans la cave (Photo 44). Prenez ensuite le long couloir puis les escaliers pour arriver dans les cuisines, où vous allez assommer les deux personnes qui discutent. Prenez la clé bleue sur l'homme car celle-ci vous ouvrira pas mal de portes. Portez-les ensuite dans la cave puis attendez dans l'ombre le passage des deux autres gardes afin de vous en débarrasser sans risques (Photo 45). Faites le tour par la droite pour vous débarrasser de l'archer qui garde la salle à manger (Photo 46). Maintenant, visitez tout le rez-de-chaussée à l'exception du grand hall. Lorsque vous arriverez dans la chambre du fond, vous devrez actionner la torche murale afin d'ouvrir une cachette dans le sol, où se trouve un diamant (Photo 47). Lorsque vous aurez fait le plein, vous allez monter au premier en vous servant de la clé sphérique que vous avez récupérée sur l'un des gardes (Photo 48). Avancez dans le couloir pour voir, en haut des escaliers, deux gardes en train de discuter. Attendez qu'il finissent pour assommer celui qui descendra. Montez ensuite les escaliers, puis allez à droite et balancez une mine de gaz à l'entrée de la petite pièce dans laquelle se trouve un garde. Attendez qu'un autre fasse sa ronde pour vous en débarrasser, puis allez dans le bureau pour actionner un livre dans la biblio-













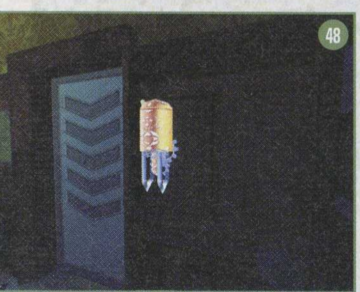
47



50



53



48

49

51

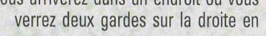


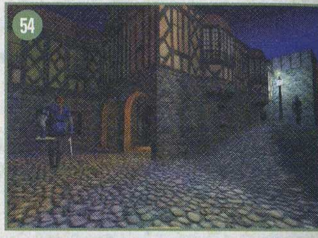
thèque qui vous permettra de récupérer une petite fiole supplémentaire. Lorsque vous aurez visité les chambres, vous devrez traverser la salle de jeux. Assommez le garde qui est saoul, puis la serveuse. Planquez-vous derrière le bar et attendez la sentinelle pour l'assommer et lui piquer la clé qui vous permet d'accéder au balcon. Ramassez ensuite l'argent qui traîne sur les tables, puis allez tout au fond du couloir pour trouver la pièce qui vous permettra de neutraliser les alarmes (Photo 49). Videz l'armurerie et allez dans la piscine pour récupérer la clé qui vous permettra d'accéder au deuxième étage. Celle-ci se trouve tout au fond du bassin (Photo 50). Avancez dans le couloir, puis cachez-vous dans le recoin où il y a de la lumière rouge, car le shérif vient d'être tué et vous avez maintenant de nouveaux objectifs. Grimpez les escaliers, puis allez à gauche pour récupérer quelques objets et montez dans le grenier. Prenez la porte pour passer sur les toits, et lorsque vous serez dans l'autre grenier, descendez pour trouver la dépouille du shérif (Photo 51). Ramassez le trousseau de clés qui se trouve à côté de lui. C'est maintenant que vous allez mettre les voiles. Vous devez rejoindre votre point de départ, mais maintenant que les gardes sont en alerte, ils grouillent un peu partout. Je vous laisse le choix du retour, en sachant que je suis passé par le chemin précis par lequel j'étais arrivé.



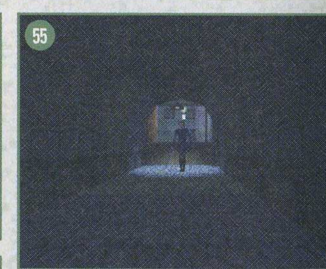
MISSION N°08 : TRACE THE COURRIER

Vous allez devoir suivre le porteur du courrier jusqu'à ce que ce dernier le pose sur le sol (Photo 52). Le but n'est pas de vous emparer de la lettre mais de la suivre jusqu'à sa destination finale. Ne vous laissez pas trop distancer sinon tout sera à refaire. Sauvegardez souvent et lorsque vous la verrez se retourner, ne vous inquiétez pas trop car cela fait partie du script. Lorsqu'elle passera à côté d'un soldat ivre, n'hésitez pas à assommer ce dernier afin qu'il ne puisse pas donner l'alarme (Photo 53). Lorsque vous arriverez dans un endroit où vous verrez deux gardes sur la droite en train de discuter, faites très attention car vous êtes proche du point de chute (Photo 54). Passez derrière les piliers pour récupérer de l'argent, et lorsque vous la verrez s'engouffrer dans l'impasse, cachez-vous sur la droite pour qu'elle ressorte sans vous voir (Photo 55). Ramassez la lettre pour la lire, puis reposez-la. Cachez-vous dans le petit recoin de la porte qui se trouve à droite et attendez qu'une autre personne vienne la récupérer (Photo 56). Suivez ce nouveau

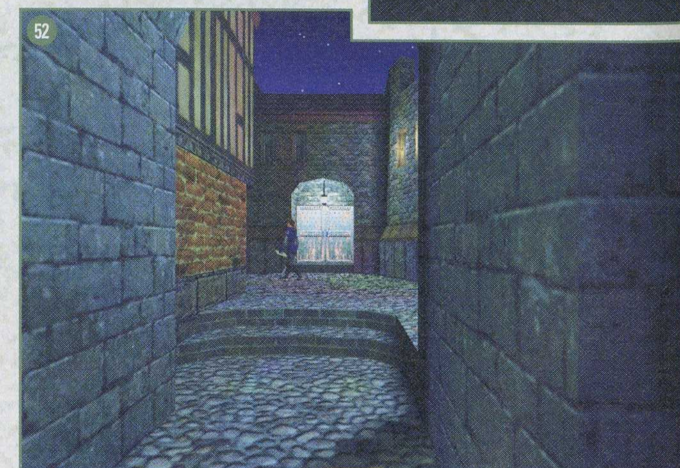




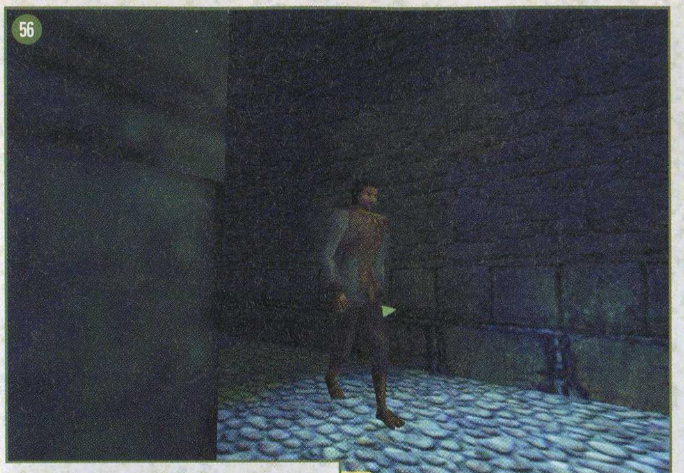
54



55



52











coursier, mais prenez garde car il plus méfiant que le premier et vous devrez garder vos distances. Vous le verrez ensuite se faire agresser et entrer dans un cimetière **(Photo 57)**. Vous devrez vous aussi y entrer et suivre les gouttes de sang. Si vous voulez découvrir un passage secret dans le cimetière, entrez dans le premier tombeau et actionnez la torche pour découvrir un passage. Les traces de sang vous conduiront vers un tombeau dans lequel vous trouverez un téléporteur **(Photo 58)**.

MISSION N°09 : TRAIL OF BLOOD

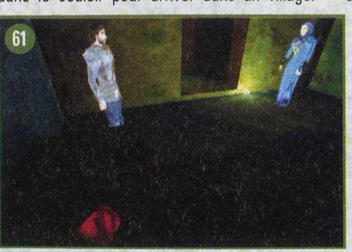
Vous allez continuer à suivre les gouttes de sang, qui vous mèneront dans un village. Entrez dans la première maison pour voir des fantômes **(Photo 59)**. Sortez-en et approchez-vous du cadavre du soldat pour récupérer un parchemin **(Photo 60)**. Plongez sous la chute d'eau pour récupérer quelques flèches, puis passez de l'autre côté de la rive. Entrez dans la cabane pour récupérer un rubis **(Photo 61)**. Traversez ensuite le pont et débarrassez-vous du garde qui se trouve dans la maison. Montez ensuite à l'échelle placée à droite pour récupérer un deuxième rubis à l'étage. Visitez le reste de la maison puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez dans un petit temple, dans lequel vous verrez un visage sculpté. Placez vos deux rubis à la place des yeux pour faire apparaître un téléporteur **(Photo 62)**. Utilisez-le pour débarquer dans un autre univers. Continuez à suivre les gouttes de sang et prenez garde aux singes qui se baladent dans le coin **(Photo 63)**. Continuez à suivre les traces jusqu'à ce que vous arriviez devant deux sentinelles **(Photo 64)**. Éliminez-les puis avancez dans le couloir pour arriver dans un village.

Montez dans l'arbre qui se trouve a centre puis continuez sur la passe relle. Suivez les traces jusqu'à c que vous soyez bloqué par de l glace **(Photo 65)**. Cassez-la pou continuer, et vous arriverez dan une espèce de forêt. Allez sur l gauche et passez dans l'arbr creux. Continuez toujours sur l gauche pour découvrir le cadavre du mes sager **(Photo 66)**.



MISSION N°10 : LIFE OF THE PARTY

Cette mission est particulièrement longue et j vous conseille de sauvegarder souvent. Com mencez par aller vers la droite et entrez dans l chambre du garde pour faire main basse sur se biens, puis sortez et montez sur la chaudièr pour passer sur les tuyaux **(Photo 67)**. Avance et entrez dans le bâtiment où vous devrez élim









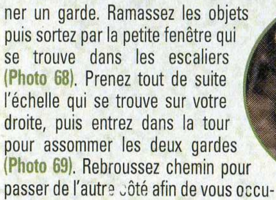






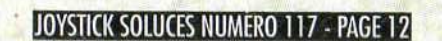


ner un garde. Ramassez les objets puis sortez par la petite fenêtre qui se trouve dans les escaliers (Photo 68). Prenez tout de suite l'échelle qui se trouve sur votre droite, puis entrez dans la tour pour assommer les deux gardes (Photo 69). Rebroussez chemin pour passer de l'autre côté afin de vous occuper des deux autres gardes. Lorsque vous les aurez éliminés, descendez l'échelle puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur des remparts, derrière lesquels vous devrez éliminer deux gardes (Photo 70). Récupérez une clé sur l'un d'eux afin d'ouvrir la porte qui se trouve à ce niveau. Subtilisez quelques objets sans vous faire avoir par le garde, puis poursuivez votre route sur les toits. Allez vers la droite pour arriver sur une espèce de donjon sur lequel vous devrez sauter (Photo 71). Récupérez les flèches qui se trouvent à côté du baril puis descendez pour vous occuper de l'archer qui patrouille. Montez les escaliers, assommez le garde patrouillant, puis sortez par la fenêtre qui est ouverte. Vous allez voir une corde qui mène à l'autre bâtiment : marchez dessus pour atteindre l'autre corniche. Avancez pour voir une serre en contrebas, derrière laquelle vous devrez dégommer un archer. Sur la droite, vous verrez une fenêtre et il vous faudra un grappin pour l'atteindre. Allez ensuite vers la droite pour entrer dans une pièce, dans laquelle vous pourrez récupérer pas mal de munitions. Revenez en arrière et repassez sur la corde. Allez vers la gauche et laissez-vous tomber sur la petite corniche. Allez à gauche et entrez par la fenêtre afin d'assommer le garde, puis dans la pièce de droite afin de subtiliser quelques pièces supplémentaires (Photo 72). Ressortez et allez vers la droite puis avancez sur la corniche pour passer par une autre fenêtre. Placez-vous dans un coin et attendez que le garde passe pour l'assommer et lui prendre sa clé. Entrez ensuite dans le premier bureau sur la droite, prenez la clé sur le bureau, puis crochetez le coffre afin d'actionner le levier qui se trouve dedans (Photo 73). Sortez du bureau et allez en face, puis approchez-vous du coffre que vous avez ouvert pour réaliser une bonne opération. Ouvrez ensuite la grande porte pour continuer, mais faites attention à l'archer qui se trouve derrière. Lorsque vous l'aurez assommé, tuez tout de suite celui qui se trouve en face pour être tranquille. Allez vers la droite pour entrer dans une pièce. Sortez-en, puis avancez en allant toujours vers la droite. Entrez dans le bâtiment et descendez. Éliminez l'archer qui fait sa ronde, puis allez dans les cuisines. Assommez la cuisinière et tirez une flèche d'eau dans







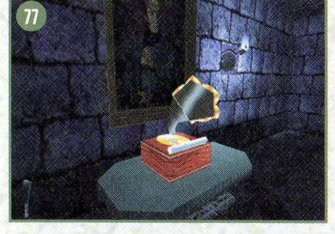




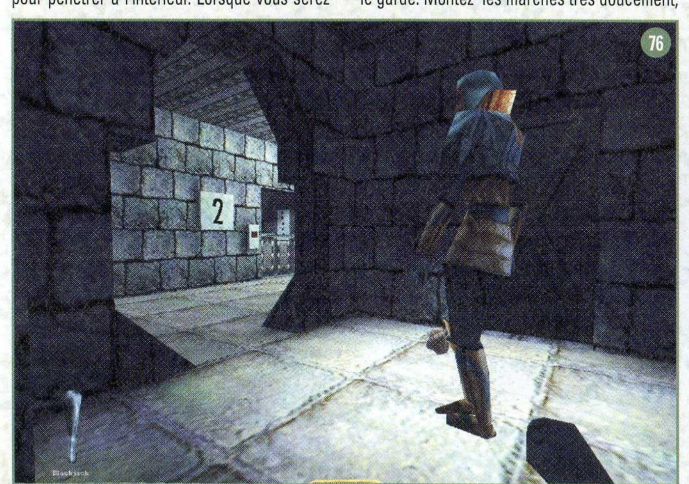


POUR TOUTES EXPLICATIONS VOIR JOYSTICK SOLUCES N°116.

la cheminée pour grimper à l'échelle. Éliminez les deux gardes puis entrez dans le dortoir pour récupérer quelques pièces. Sautez sur la petite tour qui se trouve devant l'archer et prenez l'échelle. Continuez sur les corniches jusqu'à trouver une terrasse avec des escaliers (Photo 74). Vous êtes revenu un peu en arrière et vous allez repasser devant le coffre où vous avez fait un carton. Lorsque vous sortirez par la grande porte, cette fois-ci, allez à gauche. Vous allez traverser une pièce dans laquelle vous devrez assommer deux filles. C'est pas très sympa mais vous n'avez pas le choix. Avancez puis grimpez sur des chaudières, pour tomber sur un garde complètement saoul. Endormez-le, puis prenez l'échelle pour arriver devant une énorme forteresse (Photo 75). Avancez tout droit puis ouvrez la trappe pour pénétrer à l'intérieur. Lorsque vous serez dans le conduit, allez tout au bout pour arriver dans une petite pièce. Sortez de la pièce puis éliminez le garde qui patrouille et le robot, avant d'assommer l'homme qui se trouve dans la chapelle (Photo 76). Actionnez le magnéto pour avoir de nouveaux objectifs (Photo 77). Visitez tout cet étage pour ramasser le maximum d'items puis descendez à l'étage inférieur pour actionner un autre magnéto. Allez maintenant au troisième en passant par les escaliers, puis avancez dans le couloir et entrez dans la salle où vous devrez activer le deuxième magnéto (Photo 78). Marchez très doucement sur le sol afin de ne pas vous faire repérer, sinon éliminez tous les gardes qui se trouvent à cet étage pour être plus tranquille. Allez ensuite dans la bibliothèque qui se trouve juste à côté et assommez le garde. Montez les marches très doucement,



puis assommez les deux femmes avant qu'elle ne puissent donner l'alarme. Actionnez maintenant le troisième magnéto (Photo 79). Sortez de la bibliothèque par la porte qui est en face et attendez la ronde des trois gardes pour les assommer. Faites le tour de l'étage pour récupérer un maximum d'items ; vous allez ensuite monter à l'étage suivant en utilisant les conduits qui se trouvent à droite de la cheminée. Vous débarquez dans une cuisine. Lorsque



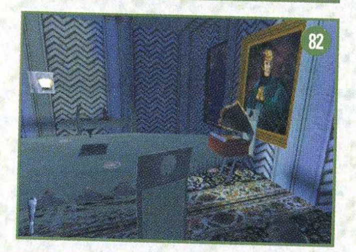


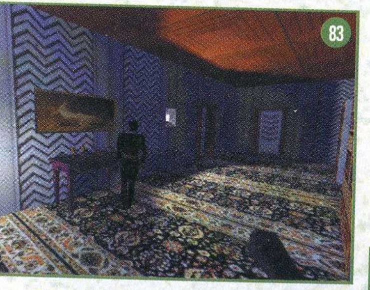








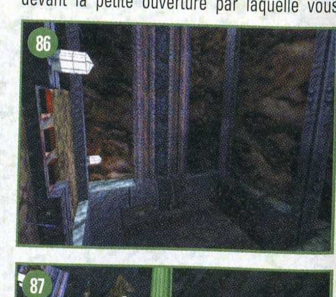




la voie est libre, allez dans la petite remise ouvrir la caisse, puis ouvrez la porte et assommez tout ce qui passe. Sortez de la remise puis allez à droite. Tout au fond du couloir se trouve une pièce qui renferme des mécanismes. Crochetez le coffre pour remplir un nouvel objectif puis ramassez la clé placée sous le bureau **(Photo 80)**. Ressortez du bureau et allez sur la gauche pour voir une statue **(Photo 81)**. Appuyez sur l'œil droit pour ouvrir un passage secret. Rebroussez chemin pour revenir dans la cuisine, puis ressortez par l'autre porte. Entrez dans la première pièce sur la droite et actionnez le magnéto **(Photo 82)**. Allez ensuite dans la pièce suivante où vous verrez un homme devant une table **(Photo 83)**. Assommez-le puis cachez son corps avant de vous occuper de la sentinelle qui va arriver.
Une fois que vous aurez éliminé la sentinelle, il ne vous restera plus que le garde en faction devant la porte. Ne cherchez pas à ouvrir la porte qu'il garde car vous n'avez pas encore la clé. Allez au cinquième par les escaliers pour arriver dans une salle de musique **(Photo 84)**. Commencez par déconnecter le robot puis occupez-vous de la sorcière et du garde. Récupérez la clé bleue sur la sorcière pour ouvrir le bureau de Karras au quatrième, et allez dans ce bureau. Lorsque vous serez à l'intérieur, dirigez-vous vers le bureau et appuyez sur le bouton qui se trouve en dessous, afin d'ouvrir le coffre derrière le tableau **(Photo 85)**. Récupérez l'objet qui se trouve à l'intérieur et maintenant que vous avez déclenché l'alarme, tirez-vous par les conduits pour ressortir par la trappe par laquelle vous êtes arrivé. Il vous faut maintenant regagner votre point de départ, mais prenez garde car vous retrouverez pas mal de soldats sur votre route.

MISSION N°11 : PRECIOUS CARGO

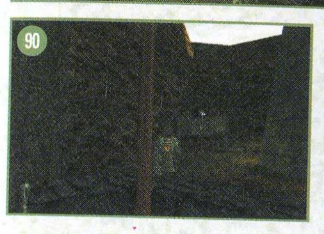
Pour commencer, allez vous planquer pour assommer l'archer qui fait sa ronde. Prenez les flèches qui se trouvent dans la petite cabane, puis avancez jusqu'à ce que vous arriviez devant un monte-charge **(Photo 86)**. Ne le prenez pas et allez vers la droite pour utiliser les cordes qui pendent le long de la falaise. Montez le plus haut possible sans déclencher l'alarme, puis sautez sur la plate-forme qui se trouve à gauche du pont **(Photo 87)**.
Entrez dans la petite ouverture qui se trouve dans la roche, puis allez sur la poutre pour désactiver l'alarme (Photo 88). Débarrassez-vous du garde qui se trouve en dessous, puis actionnez la manette de droite car celle-ci ouvre une porte juste au-dessus. Retournez devant la petite ouverture par laquelle vous

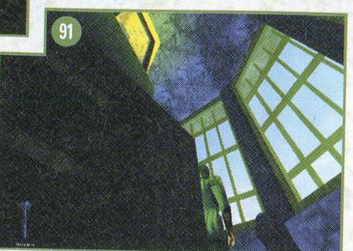





88

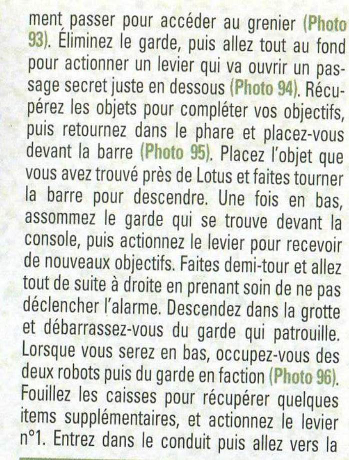

89


90


91

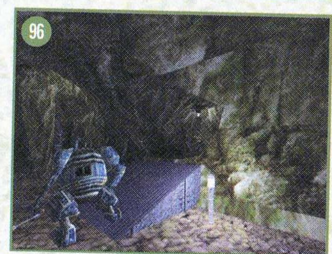
êtes passé et utilisez la corde pour atteindre la corniche supérieure (Photo 89). Débarrassez-vous des deux gardes, puis prenez l'ouverture de droite. Allez tout au fond de la grotte pour remonter par un puits. Prenez garde au robot qui patrouille lorsque vous arriverez en haut (Photo 90). Débarrassez-vous de lui, puis allez vous occuper de la sentinelle qui se tient sur la plate-forme métallique au fond à gauche. À présent, vous allez monter dans le phare en prenant soin de ne pas vous faire avoir par les soldats. Allez tout en haut pour subtiliser la clé qui se trouve sur le sorcier (Photo 91). Maintenant que vous avez cette clé, vous allez pouvoir entrer dans la chambre froide située à gauche de la plate-forme métallique. Vous y retrouverez Lotus dans un triste état (Photo 92). Récupérez l'objet placé à côté de lui, puis achevez-le pour abréger ses souffrances. Entrez alors dans la vieille baraque. Éliminez la sentinelle sur le perron, puis le garde posté devant la fenêtre. Montez ensuite à l'étage et débarrassez-vous de deux gardes en train de discuter dans la pièce du fond. Maintenant que vous êtes tranquille, ressortez de la pièce et placez-vous au fond du couloir en regardant en l'air. Vous verrez une ouverture par laquelle vous devez absolument passer pour accéder au grenier (Photo 93). Éliminez le garde, puis allez tout au fond pour actionner un levier qui va ouvrir un passage secret juste en dessous (Photo 94). Récupérez les objets pour compléter vos objectifs, puis retournez dans le phare et placez-vous devant la barre (Photo 95). Placez l'objet que vous avez trouvé près de Lotus et faites tourner la barre pour descendre. Une fois en bas, assommez le garde qui se trouve devant la console, puis actionnez le levier pour recevoir de nouveaux objectifs. Faites demi-tour et allez tout de suite à droite en prenant soin de ne pas déclencher l'alarme. Descendez dans la grotte et débarrassez-vous du garde qui patrouille. Lorsque vous serez en bas, occupez-vous des deux robots puis du garde en faction (Photo 96). Fouillez les caisses pour récupérer quelques items supplémentaires, et actionnez le levier n°1. Entrez dans le conduit puis allez vers la



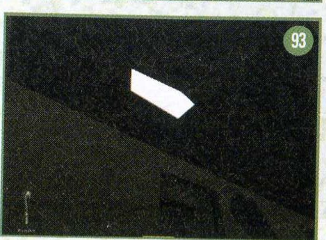

95


94


96

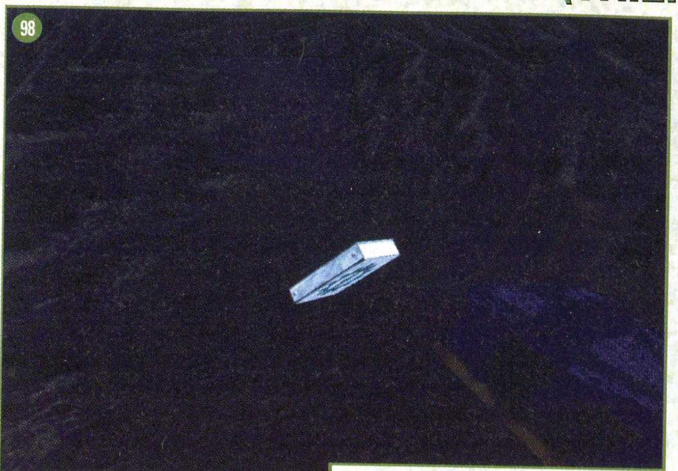


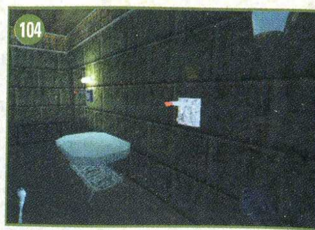

92

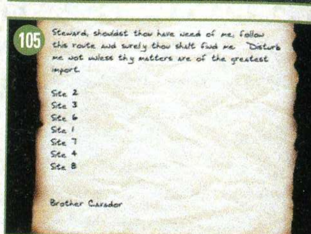

93


97

SOLUCE DARK PROJECT 2 (THIEF 2)

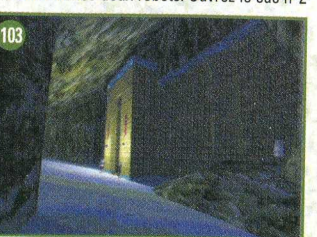






gauche pour entrer dans une petite pièce où vous allez assommer un garde. Actionnez le levier pour désactiver les alarmes, puis rendez-vous dans les vestiaires qui se trouvent au même niveau **(Photo 97)**. Videz les casiers et allez dans le coin de la pièce pour sauter dans l'eau et récupérer la cinquième clé du cargo, qui vous est demandée dans vos objectifs. Maintenant, vous allez monter complètement en haut et éliminer les trois gardes. Attention, la tâche n'est pas simple. Prenez garde au soldat qui patrouille à l'extérieur, et lorsque la voie sera libre, avancez jusqu'à la falaise où vous trouverez une ouverture. Plongez sous l'eau, nagez tout au fond et allez à gauche pour trouver un livre en suspension que vous devrez lire **(Photo 98)**. Revenez rapidement avant de manquer d'air, puis retraversez la passerelle et descendez les escaliers placés à droite pour récupérer quelques pièces sur la table. Sortez de la maison et plongez sous l'eau en allant vers le Sud, pour trouver une ouverture. Enlevez les cailloux pour passer dans la galerie, puis nagez jusqu'au bout pour arriver dans une grotte **(Photo 99)**. Récupérez les gems qui se trouvent dans le coffre, et revenez dans la grotte principale. Allez dans le bunker pour récupérer quelques munitions, puis revenez dans la grotte où vous avez éliminé les deux robots. Ouvrez le sas n°2 puis éliminez le garde. Récupérez les items qui se trouvent à gauche, puis cassez la glace pour prendre les deux fioles **(Photo 100)**. Montez tout en haut du bâtiment et récupérez toutes les clés que vous trouverez dans la petite pièce **(Photo 101)**. Ressortez de la baraque et avancez sur le ponton, mais n'allez pas dans le navire tout de suite. Vous devez d'abord entrer dans le petit entrepôt gardé par un soldat. Récupérez la clé sur ce dernier puis ouvrez les quatre coffres afin de remplir un de vos objectifs et récupérer un peu d'argent. Allez maintenant à bord du navire **(Photo 102)**. Éliminez le garde qui patrouille dessus, puis entrez par le sas qui se trouve à l'arrière. Descendez et éliminez le garde, puis entrez dans la cabine de droite pour compléter un objectif en lisant le livre posé sur le bureau. Vous devez maintenant descendre dans la cale, où vous allez pouvoir ouvrir toutes les portes. Lorsque vous en serez à la porte n°5, entrez dans la pièce et restez-y pour passer à la mission suivante.

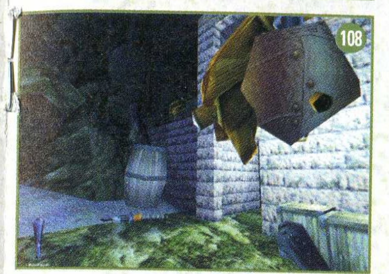




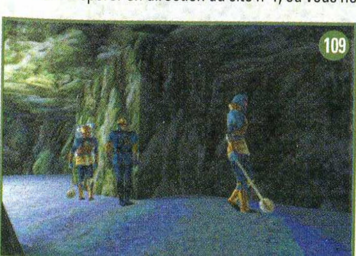
MISSION N°12 : KIDNAP

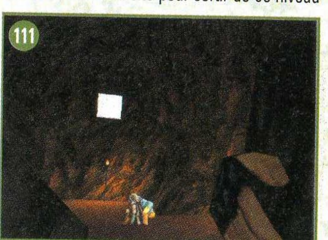
Vous êtes maintenant dans une vieille cité, dans laquelle vous allez devoir kidnapper Cavador **(Photo 103)**. Approchez-vous doucement des deux gardes placés devant l'entrée et faites-les dormir. Éliminez le robot qui tourne dans le hall puis visitez discrètement les six chambres. Occupez-vous ensuite des deux gardes qui





patrouillent au-dessus, puis récupérez une clé sur l'un d'eux afin d'ouvrir la porte placée au niveau de la passerelle. Ouvrez les chaudières pour récupérer des flèches, puis descendez dans la grande salle où se trouvent deux gros générateurs. Allez vers la gauche pour entrer dans des chambres, puis actionnez le levier qui se trouve contre le mur ; celui-là vous ouvrira la grande porte vous permettant d'accéder aux autres zones **(Photo 104)**. Ramassez ensuite sur le bureau la liste des sites par lesquels Cavador va passer **(Photo 105)**. Faites un petit tour pour être sûr d'avoir tout ramassé, puis sortez pour rejoindre les autres zones. Lorsque vous arriverez sur le pont de bois, avancez doucement pour voir deux gardes en train de discuter **(Photo 106)**. Attendez qu'ils s'en aillent pour descendre, puis allez à droite en direction du site n°7. N'allez pas tout de suite vers les bâtiments mais passez par dans la petite ouverture qui se trouve à droite. Faites du bruit pour attirer les gardes et assommez-les un par un **(Photo 107)**. Visitez ensuite les bâtiments en prenant soin de ne pas déclencher l'alarme **(Photo 108)**. Éliminez le garde dans la baraque, puis montez à l'étage pour ouvrir le coffre. Maintenant, allez dans le couloir puis traversez vers la gauche sans donner l'alarme. Lancez un grappin pour passer à travers le trou, puis allez vers la droite sans vous faire repérer en direction du site n°1, où vous ne devez pas entrer. Dirigez-vous vers le site n°5 sans passer par le site n°6. Placez-vous dans un recoin sombre et attendez que Cavador passe avec son escorte **(Photo 109)**. Suivez-le à distance, et lorsque vous serez dans un petit couloir, tuez le garde qui ferme la marche, car vous ne pouvez pas l'assommer. Le premier garde va alors rappliquer : pour le neutraliser rapidement, balancez-lui une flash bombe et assommez-le. Rattrapez Cavador pour l'assommer et l'emporter au site n°9. C'est la meilleur méthode que j'ai trouvée pour ne pas trop galérer dans ce niveau. Maintenant, il vous faut ouvrir un livre que vous trouverez dans le site n°2. Prenez la direction du site n°4 pour y parvenir plus facilement, montez sur les pontons pour arriver au sommet, puis entrez dans la pièce pour trouver le livre **(Photo 110)**. Maintenant, emportez-le vers le sommet du site pour sortir de ce niveau







MISSION N°13 : CASING THE JOINT

Pour commencer, vous monterez sur l'abri qui se trouve contre le mur pour ouvrir le passage secret qui vous permettra d'entrer dans la maison sans vous faire repérer **(Photo 112)**. Entrez dans la chapelle et ouvrez le coffre pour récupérer une flash mine. Passez ensuite dans la pièce suivante en ramassant les pièces qui sont sur les tables basses. Maintenant, passez dans le couloir en prenant soin de ne pas vous faire repérer par la sentinelle, et allez dans le bureau suivant. Une fois à l'intérieur, appuyez sur l'interrupteur qui est dans le mur pour ouvrir un passage secret derrière la troisième tenture **(Photo 113)**. Traversez le bureau suivant et continuez dans cette direction pour arriver dans le bureau, où vous pourrez neutraliser l'alarme qui se trouve dans ce cou-



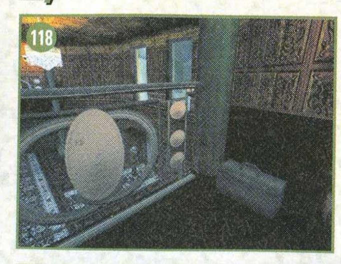


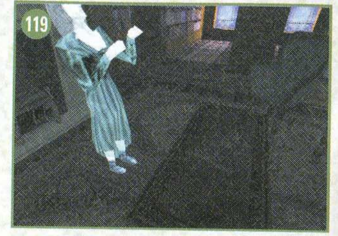


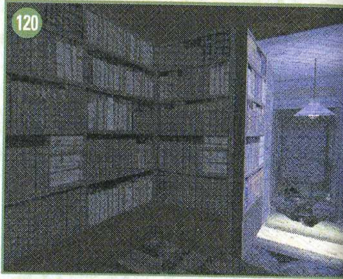
loir (Photo 114). À présent, vous allez passer dans l'aile opposée et entrer dans la salle de bain pour ouvrir un nouveau passage secret (Photo 115). Utilisez-le pour visiter les pièces suivantes, puis allez tout au bout pour désactiver les alarmes du couloir (Photo 116). Vous allez alors surprendre une conversation avec une sorcière et un garde près de la salle de bal (Photo 117). Celle-ci explique qu'elle a perdu sa caisse à outils ; à vous de mettre la main dessus pour récupérer une pièce importante. Pour ma part, je l'ai trouvée juste au-dessus sur la passerelle (Photo 118). Il est possible que son emplacement soit aléatoire et il vous faudra fouiller la salle de bal. Maintenant, vous devez aller dans la bibliothèque et pour vous y rendre sans vous faire repérer, vous allez passer par un passage secret. Allez dans le conservatoire et ouvrez le passage qui se trouve sur la gauche. Allez tout au fond pour ouvrir un passage qui vous permettra d'entrer dans la bibliothèque. Une fois à l'intérieur, vous entendrez des voix et vous verrez des apparitions (Photo 119). Vous devrez suivre les voix et regarder sur les étagères pour retrouver des lettres. Vous trouverez aussi un passage secret dans lequel vous attendent deux cadavres (Photo 120). Allez maintenant au fond à gauche pour sortir et placez-vous devant l'horloge. Utilisez l'objet que vous avez récupéré dans la caisse à outils, puis placez les aiguilles sur minuit pile pour ouvrir l'escalier secret (Photo 121). Il n'est pas utile que vous visitiez le dernier étage car vous prendrez pas mal de risques pour rien. Maintenant que vous avez rempli vos principaux objectifs, vous allez devoir sortir par la rue.

Retournez dans la salle où vous avez surpris la conversation entre le garde et la sorcière, puis placez-vous derrière un pilier. Lancez une flèche sur le balcon qui se trouve sur la gauche afin de faire partir le garde en faction (Photo 122). Lorsque ce dernier aura franchi la porte, précipitez-vous sur la serrure pour la crocheter et sortez rapidement.











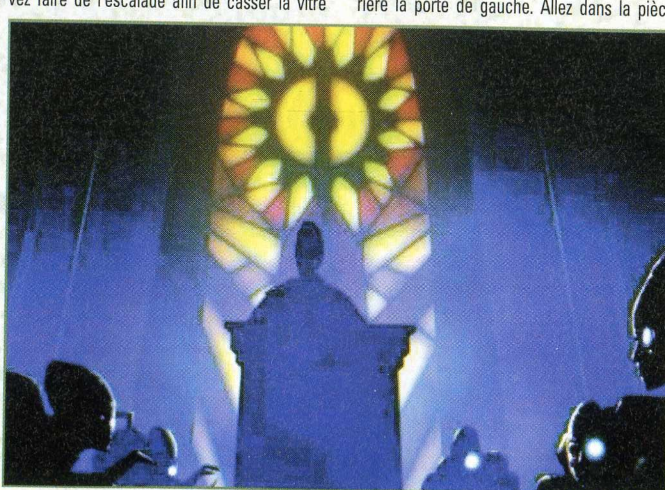




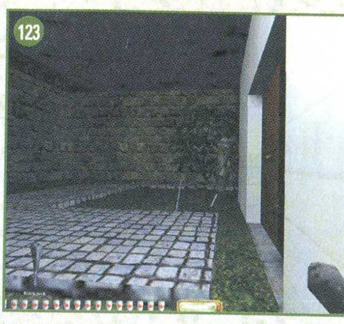


MISSION 14 : MASKS

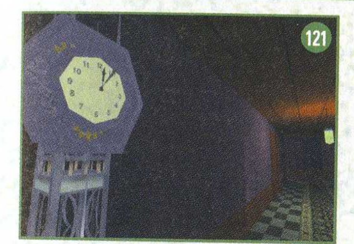
Cette mission sera un peu plus facile puisque vous pourrez assommer à tour de bras. Allez sur la gauche en longeant les murs et assommez le premier garde en faction que vous rencontrerez (Photo 123). Continuez un peu plus loin pour en assommer un deuxième et récupérez les flèches qui se trouvent dans l'herbe. Vous pouvez faire de l'escalade afin de casser la vitre pour atteindre le premier étage, mais il est préférable de passer par la chapelle comme dans la mission précédente. Récupérez la petite fiole dans la pièce de gauche, puis traversez la chapelle pour entrer dans la pièce suivante. Récupérez les objets, puis assommez au passage le sorcier et son compagnon qui se trouvent derrière la porte de gauche. Allez dans la pièce



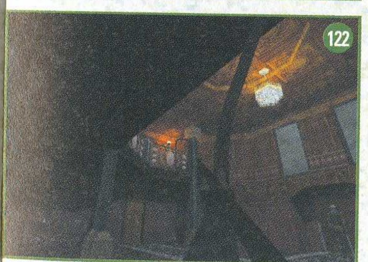




123

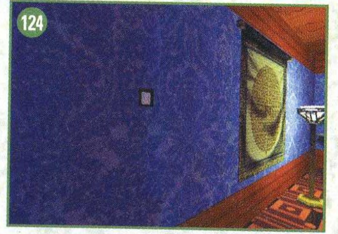


121

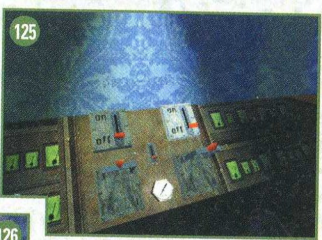


122

suivante en passant par le couloir, et en prenant soin d'éliminer le garde qui patrouille. Une fois dans la pièce, ouvrez le passage secret après avoir ramassé tout ce que vous y trouverez **(Photo 124)**. Assommez la sorcière qui se trouve dans la pièce suivante, puis crochetez la porte pour entrer dans la pièce où vous pourrez couper les alarmes **(Photo 125)**. Avancez dans le couloir, puis occupez-vous du garde et du civil qui sont en train de discuter **(Photo 126)**. Maintenant, vous allez passer dans l'aile opposée en visitant le baraquement des gardes. Vous aurez trois soldats à éliminer et vous devrez y aller en douceur sinon vous risquez d'y laisser des plumes. Lorsque vous aurez fait main basse sur les caisses qui sont dans la chambrée, allez dans la salle de bain et ouvrez le passage secret **(Photo 127)**. Utilisez le couloir secret pour visiter toutes les pièces, puis atteignez la salle qui vous permet de stopper les alarmes. Une fois que vous aurez mis les alarmes hors d'état, éliminez la sentinelle dans le grand couloir. Vous pénétrez à présent dans la grande salle d'exposition pour dérober tous les objets qui sont exposés **(Photo 128)**. Éliminez tous les gardes qui se trouvent dans cette salle avant de vous emparer de quoi que ce soit. La tâche n'est pas trop difficile et une fois que vous aurez nettoyé cette salle, allez vers la cuisine pour grimper au premier étage par les escaliers. Prenez garde aux alarmes et allez les désactiver dans la deuxième pièce que vous trouverez sur la gauche en remontant le couloir **(Photo 129)**. Prenez ensuite la porte juste à droite de la première alarme pour passer dans l'aile opposée. Liquidez l'archer qui se trouve sur la passerelle si ce n'est pas déjà fait, puis lorsque vous serez dans l'autre grand couloir. Allez dans la pièce placée en face pour désactiver les alarmes, puis dans la pièce de gauche, pour ramasser quelques items et utiliser le passage secret derrière les tentures. Visitez les pièces en poussant jusqu'au bar pour récupérer un maximum d'items, puis allez dans la bibliothèque en prenant le passage secret. Traversez la bibliothèque, puis allez au fond sur la gauche pour en sortir. Lorsque vous verrez l'horloge dans le couloir, mettez-la sur minuit pour ouvrir le passage secret sur la gauche **(Photo 130)**. Montez les escaliers pour accéder au deuxième étage. Débarrassez-vous du garde qui se trouve dans la pièce de gauche, puis allez au fond du couloir et attendez que le robot arrive pour vous en débarrasser **(Photo 131)**. Attendez aussi l'archer pour lui faire sa fête. Maintenant, vous allez entrer dans la salle de droite pour désactiver des alarmes **(Photo 132)**. Éliminez d'abord le garde avant de vous y coller. Ces trois systèmes d'alarme vous permettront de neutraliser les pièces dans lesquelles sont exposés des masques. Apparemment, vous ne pouvez pas neutraliser toutes les pièces d'un seul coup, mais deux par deux. Aussi, lorsque vous aurez éliminé toute



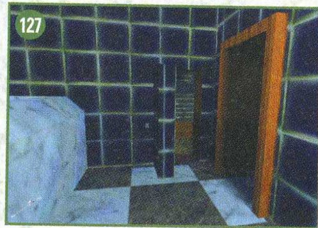
124



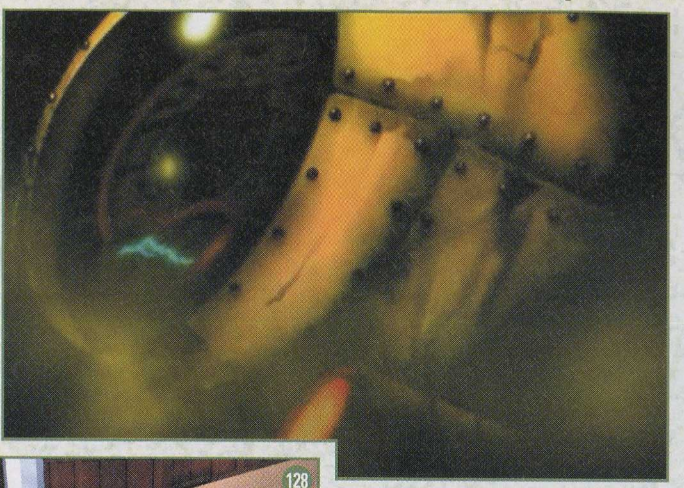
125



126



127



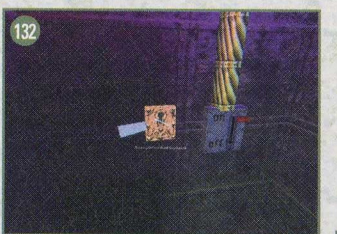

133


134

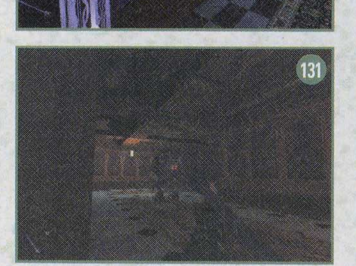

128

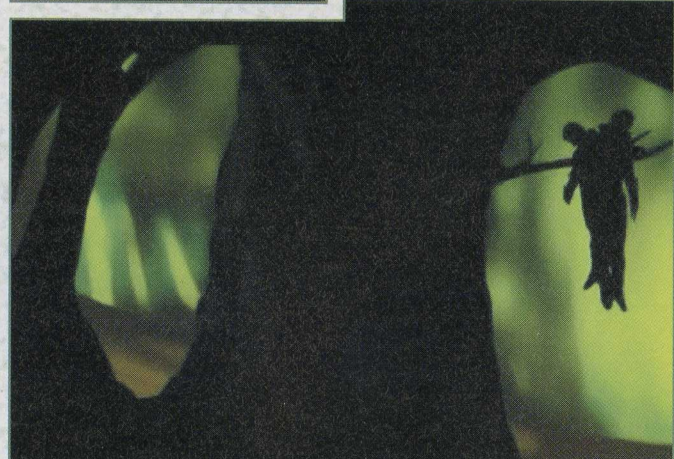
présence hostile, vous pourrez faire main basse sur les masques en utilisant la charpente et un grappin. Mais avant ça, vous allez visiter les deux pièces qui se trouvent dans la salle des trois alarmes et ouvrir le passage secret en appuyant sur l'interrupteur qui se trouve sur la plainte. Passez ensuite par le jardin et entrez dans la première pièce que vous trouverez sur la gauche. Désactivez les alarmes et appuyez sur le bouton qui se trouve sous la console pour ouvrir un passage secret (Photo 133). Éliminez le robot et l'archer qui patrouillent dans le couloir, puis occupez-vous des deux autres qui se trouvent derrière la porte. Allez tout au bout du couloir pour crocheter la porte puis débarrassez-vous du robot et de l'archer, avant de vous emparer de l'objet qui se trouve sur le socle au milieu de la salle (Photo 134). Cette action vous permettra de recevoir de nouveaux objectifs. Maintenant, visitez toutes les salles d'exposition pour dérober tous les masques (Photo 135). Après avoir rempli vos principaux objectifs, il ne vous reste plus qu'à sortir par la rue comme dans la missionprécédente (Photo 136).


129

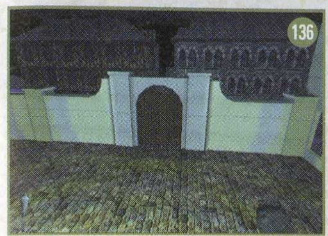

132

130


131





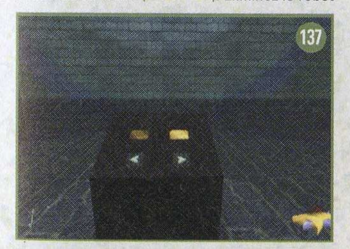


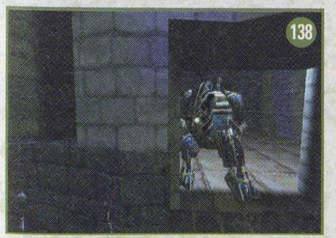




MISSION N°15 : SABOTAGE AT SOULFORGE

Cette mission est relativement longue et semée d'embûches. Vous devrez fabriquer un émetteur et localiser les sources d'émission de Karras. Pour commencer, allez tout de suite sur la gauche et remontez vers le Nord. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez sur une borne puis allez vers la droite **(Photo 137)**. Éliminez le robot qui patrouille, en essayant d'utiliser les recoins pour qu'il se tire lui-même dessus **(Photo 138)**. Comme vous allez rencontrer pas mal de robots dans ce niveau, je vous conseille d'utiliser cette technique au maximum afin d'économiser vos flèches d'eau. Continuez d'avancer puis détruisez l'alarme que vous verrez sur votre gauche en tirant une flèche de feu **(Photo 139)**. Avancez et allez à droite pour atteindre la salle des plans. Entrez-y et prenez les trois éléments posés sur le bureau **(Photo 140)**. Lisez les documents pour remplir votre premier objectif. Allez ensuite sur la gauche pour récupérer un œuf, en faisant attention aux gardes qui se trouvent dans le bureau de droite.
Avec la clé que vous avez récupérée, vous pouvez ouvrir les coffres placés en face. Récupérez tous les documents qui sont entreposés à l'intérieur pour connaître la fabrication d'objets qui vous seront utiles par la suite.
Maintenant, il vous faut la matière première pour fabriquer l'émetteur. Sortez de cette salle puis allez à gauche et crochetez les deux portes que vous trouverez sur votre droite afin de récupérer tous les objets qui vous seront indispensables **(Photo 141)**. Ramassez tout ce que vous trouverez pour être tranquille. À présent, rendez-vous dans la Factory Bay C pour fabriquer la pièce Stage 1. Regardez votre plan et dirigez-vous vers l'entrée, puis prenez l'ascenseur pour accéder à la machine. Lorsque vous serez près de la machine, lisez le livre qui se trouve sur la table à droite pour savoir comment l'utiliser. Montez à l'échelle et jetez le Signal Bolt dans le réservoir, puis récupérez la pièce dans le petit bassin juste devant **(Photo 142)**. Puisque vous avez le mode d'emploi pour fabriquer des mines, allez devant l'autre machine la Factory Bay B, et lancez dans l'une des deux ouvertures une fiole de Quicktime Mixture et un Iron Chassis. Activez ensuite le levier qui se trouve en haut de l'échelle pour récupérer une Mine Bulb au pied de la machine. Vous devrez ensuite les transformer dans la Factory Bay D. Vu le nombre d'ennemis que vous allez affronter, il est préférable que vous ayez un maximum de munitions. Maintenant, allez dans la Factory Bay A pour

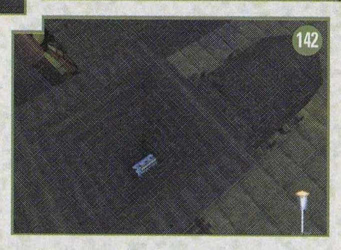


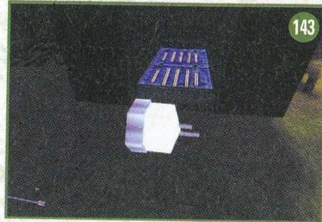










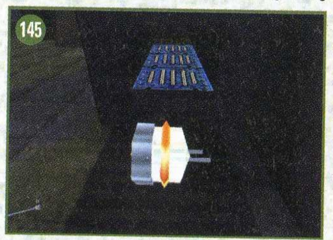

143


144

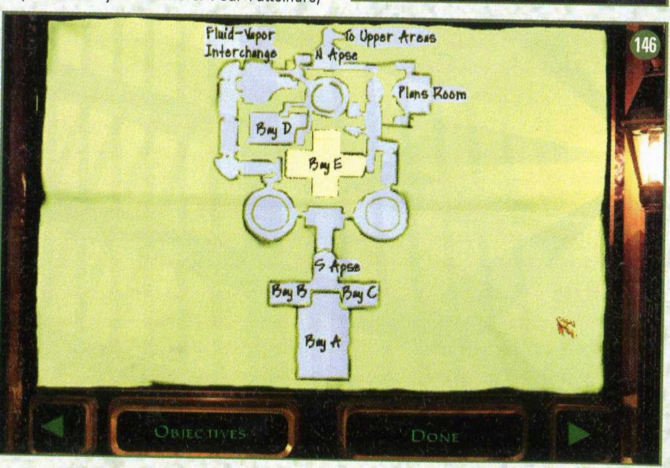


continuer le processus de fabrication de l'émetteur. Lorsque vous serez devant la machine, insérez une Steel Plate dans le trou qui se trouve à droite de l'échelle, puis montez sur celle-ci pour poser la pièce Stage 1 dans le réservoir. Appuyez sur l'interrupteur qui se trouve derrière puis récupérez la pièce Stage 2 devant la machine **(Photo 143)**. Allez maintenant dans la Factory Bay D, mais soyez prudent car vous allez rencontrer un peu de résistance. Lorsque vous aurez fait le ménage, entrez dans la salle et crochetez la pièce du fond pour récupérer de la matière première puis plongez dans le bassin pour récupérer des flèches supplémentaires. Maintenant, vous allez continuer la fabrication de l'émetteur. Vous devez fabriquer un Regulating Round en utilisant une Gauge et un Bantam Node. Utilisez pour cette manip la Linking Machine. Montez à l'échelle et balancez vos ingrédients dans la petite ouverture. Vous devez actionner la machine en appuyant sur l'interrupteur de la console qui se trouve sur la plate-forme juste derrière. Pour l'atteindre, vous allez lancer un grappin sur le grillage qui se trouve en haut à gauche de l'ouverture au-dessus du bassin **(Photo 144)**. Lorsque vous serez dans le couloir, avancez pour récupérer une clé qui vous permettra d'ouvrir la porte, puis allez vers la droite pour ouvrir une deuxième porte afin d'accéder à la plate-forme. Appuyez sur l'interrupteur pour récupérer la Regulating Round. Maintenant, utilisez la Sealing Machine pour fabriquer la pièce Stage 3. Allez à l'arrière de la machine, puis balancez la pièce Stage 2 d'un côté, puis la Regulating Round de l'autre. Actionnez l'interrupteur qui se trouve sur la plate-forme, puis récupérez la pièce Stage 3 **(Photo 145)**. Profitez du fait que vous avez la place nette pour finir la production de vos mines. Allez maintenant dans la Factory Bay E pour terminer la fabrication de l'émetteur **(Photo 146)**. Maintenant que vous l'avez en main, vous allez le placer sur son socle qui se trouve dans la grande tour **(Photo 147)**. Sortez de la Factory puis allez vers la gauche pour y accéder et prenez l'élévateur, d'où vous sauterez en marche au premier étage. Placez-vous sur la corniche et sautez vers la gauche pour atteindre celle qui se trouve un peu plus bas. Prenez ensuite l'échelle pour vous placer sur la corniche supérieure. Lancez un grappin sur la grille en bois, ce qui vous permettra d'atteindre la corniche qui se trouve au-dessus **(Photo 148)**. Prenez l'échelle qui vous emmènera tout en haut et sautez sur la plate-forme pour entrer dans un conduit. Lorsque vous serez au bout,


147


145

148



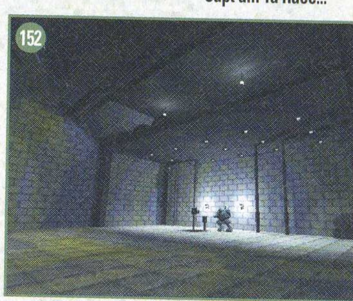
146



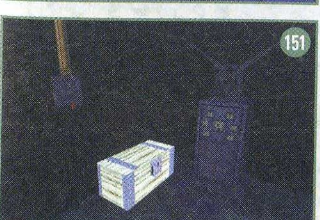
vous devrez sauter vers la gauche pour atteindre le socle de l'émetteur (Photo 149). Ouvrez ensuite la porte qui se trouve à gauche et prenez l'échelle afin de monter sur le toit et basculer le levier sur B (Photo 150). Il vous faut maintenant basculer au moins cinq leviers du même genre pour remplir votre objectif. Descendez avec l'élévateur, puis allez à droite et avancez jusqu'à une double porte que vous allez crocheter. Appuyez sur l'interrupteur de la console pour ouvrir la grille. Passez dans la pièce de gauche pour récupérer des munitions dans les plantes. Avancez ensuite pour descendre les escaliers et atteindre une grande salle. Rendez-vous tout au fond à gauche pour trouver un élévateur qui vous permettra d'atteindre un deuxième levier. Redescendez, puis allez au fond de la salle vers l'Est, pour trouver un autre élévateur qui vous permettra de descendre. Allez jusqu'au bout du couloir et prenez la première à gauche. Avancez jusqu'à ce que vous arriviez au fond d'un couloir, où vous trouverez une caisse et un interrupteur (Photo 151). Baissez l'interrupteur puis revenez en arrière. Vous pouvez au passage shooter le garde par la lucarne. Lorsque vous serez en bas de la pente, allez à gauche et passez par la porte de droite. Prenez l'échelle pour récupérer un grappin puis plongez dans l'eau. Récupérez les flèches, puis nagez jusqu'à ce que vous arriviez dans la grande salle. Sortez de l'eau, actionnez le levier de la machine puis prenez l'échelle qui se trouve derrière. Faites le tour et montez sur la machine pour accéder à l'antenne.

Rebroussez chemin jusqu'à la salle avec la porte à double battant que vous avez crochetée, puis avancez jusqu'à une grande salle, où vous commencerez par neutraliser l'alarme qui se trouve au plafond (Photo 152). Votre problème maintenant sera d'éliminer la bande de robots qui vont vous tomber dessus. Lorsque vous les aurez mis hors d'usage, prenez l'élévateur pour grimper sur la plate-forme, puis allez vers la porte qui mène à l'antenne. Prenez l'autre élévateur puis placez le levier sur B. Maintenant, redescendez et allez vers la droite pour entrer dans une pièce remplie d'armoires métalliques, où vous aurez pas mal de robots à éliminer. Si vous allez tout au fond, vous verrez deux grilles qui vous empêchent d'accéder à l'antenne. Actionnez les deux interrupteurs qui se trouvent dans la travée centrale pour les leviers, puis prenez garde au robot planqué sur la droite (Photo 153). Lorsque vous aurez activé le levier de l'émetteur, vous aurez rempli votre principal objectif. Vous pouvez sortir tout de suite et terminer le jeu dans la foulée, ou alors actionner tous les émetteurs si vous avez envie de vous prendre la tête jusqu'au bout. Pour ma part, j'ai préféré sortir car j'étais un peu sur les jantes...

Capt'ain Ta Race...









En détresse

GABRIEL LOPEZ

L'été est là. Enfermé dans votre cyber-bunker de la mort, climat' poussée à fond, un mois de pizzas empilées dans le congélo, vous jouez comme un ouf... Sur la plage, à l'ombre d'un parasol, plongé dans le jeu d'aventure le plus puissant du siècle, vous taquinez le portable. Mais... Voilà, ça devait arriver. Subitement, la tempête se lève, le soleil se voile, votre génératrice blindée à l'épreuve des bombes toussote... C'est le blocage, le coincement, l'arrêt brutal, LA PANNE quoi ! Le jeu réputé docile se rebelle, et vous expédie droit dans le vortex du « joueur qui patine dans la semoule ». Seule solution, la carte postale gravée de vos questions (ou réponses, hein) à : Joystick, EN DÉTRESSE, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex. Imell: crack@joystick.fr



Questions

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE

À toutes les unités, un membre du SWAT en code 2 demande du secours !!! Avis à tous les Swatteurs de Close Quarters Battle. Je suis à la mission 14, je crois, et je suis dans les égouts. Je parviens tant bien que mal à tuer, euh... à neutraliser, voire même dans de rares cas à arrêter (si, si, je vous assure) les schtroumpfs radioactifs en combinaison orange. J'arrête le civil, le terroriste sans masque ; d'après le CT, c'est un poseur de bombes. OK. Je mets hors de combat 9 méchants pas gentils, et 8 autres qui sont « inconnus » selon le briefing. Je n'ai dès lors, plus qu'à désamorcer 7 bombes (je crois que c'est 7 car le CT crache dans le micro). J'en ai déjà désamorcé 5 : une dans un Caddie ®, une derrière un poste de TV, une dans un pneu flottant dans l'eau, au milieu des vapeurs toxiques, une derrière un « escalier » dans le noir près d'un tonneau et d'un pneu, et la dernière à être désamorcée est placé sur une plate-forme qui surplombe un passage au-dessus des eaux (niveau 3) gardé par deux ou trois types (paix à leurs âmes). Par pitié, aidez-moi, je n'en peux plus, voilà 4 h 1/2 que je cherche les deux bombes, et je ne les trouve pas. De plus, je dois sortir à un moment, car le temps avant l'explosion est insuffisant. Vite, SVP. Terminé.

Réf.: N°11701, Général Nikison

MIGHT AND MAGIC VII : POUR LE SANG ET L'HONNEUR

- Mon annonce : Pauvre et fragile princesse (prêtresse avec 72 en force et fléau nain 2D4+11 ;-) demande aide de paladins courageux et astucieux (armures de plaques et vivres à prévoir) pour résoudre problème de sang et d'honneur. Après mon choix de la « voie de la lumière », je suis allé à Celeste, dans la cité des nuages. Le roi de cette ville me demande d'aller dans les « Murs de Mist » et d'en ressortir par la petite porte sans tuer un seul monstre. Je m'exécute, et après beaucoup d'efforts (incroyable ce que ce niveau est dur !) je me procure les 3 clés marquées pilier Est, Ouest, Centre. Je crois comprendre qu'il faut les utiliser sur les 3 piliers avec serrure et un bouton sur le dessus dans la salle du départ. Je réussis à rentrer la clé Est et enfoncer le bouton. Mais quand j'applique la clé Centre, j'ai beau cliquer sur la serrure, elle refuse de s'insérer à sa place et tombe par terre. Malgré de nombreux essais. Rien à faire. Qu'est-ce qui cloche ? Faut-il que j'actionne un autre mécanisme avant d'utiliser les clés ? Malgré le guide du n° 110, je n'arrive pas à sortir victorieuse de cette satanée épreuve. Please, aidez-moi. Je suis sûre, que ça vous rapportera plein de points d'expérience. Help !

- À l'aide ! Aidez-moi à résoudre la quête de promotion pour transformer mon voleur en bandit. Évidemment, j'ai parlé avec William LASKER. Mais à chaque fois que je me présente devant la cheminée dans la pièce du manoir de Lord MARKHAM, pour y dérober son vase, l'étagère est vide. Je ne trouve qu'un feu et un anneau de vol à la tire +4. Pourtant, je pénètre dans la salle en étant invisible et en ne touchant personne. Je crois connaître la cause de l'absence de ce vases. À la suite de combats malheureux, mon groupe s'est retrouvé plusieurs fois aux portes d'Harmondale à son niveau le plus bas et sans son or. Ces retours répétés pour les secours m'interdisent peut-être à tout jamais le rang supérieur. Répondez-moi. Dites-moi que je me trompe. Je suis désemparé. Merci à tous.

Réf.: N°11702, Sandra + Patrick

ARMY MEN 2

Hello ! Je suis coincé à la carte (5) dans Army Men 2. Je ne sais pas comment faire venir le zodiac vers Sarge. Merci de m'aider. Allez salut.

Réf.: N°11703, Antoine

HALF-LIFE

Salut à tous. Je suis bloqué au tout début du très étrange monde de Xen, sur l'une des petites îles volantes. Je n'arrête pas de m'écraser comme une vieille m.... si j'essaye de sauter sur l'île la plus proche. Comment atteindre les autres îles ? En sautant, je ne vais pas assez loin, et comme je ne vois rien d'autre qui puisse me transporter (animal volant, téléporteur...)... Est-ce qu'il est possible de voler (et comment) avec l'espèce de Jetpack récupéré dans les missions précédentes ? Au sec...

Réf.: N°11704, Gordon Coinceman

L'AMERZONE

Bonjour. Je crois approcher de la fin de l'Amerzone mais hélas, je manque d'idées pour continuer. Je suis à côté d'un volcan. J'ai l'œuf, que j'ai mis sur le trône trouvé dans la grotte. J'ai récupéré un objet noir en forme d'oiseau. Comment utiliser cet objet ? Que dois-je faire à présent ? Merci d'avance.

Réf.: N°11705, Amerzonard

PLANETSCAPE TORMENT

Voilà, il m'arrive un truc un peu énervant. Mon associé craniesque (Morte) se fait

enlever, alors que je viens juste d'arriver dans le quartier de gratte-papiers. Je poursuis les sales kidnappeurs sans réussir à récupérer Morte. Par la suite, je suis obligé de fournir un crâne spécial au Nécromant responsable de l'enlèvement pour qu'il libère Morte. Je récupère mon compagnon... Mais voilà, elle n'a plus rien dans son inventaire ! Au vol ! Même les armes ont disparu (les Dents d'Ingress). Quelqu'un de sympa pourrait-il m'expliquer qui possède mon matériel, que je le récupère ? Ou est-ce que je dois définitivement faire une croix dessus ? À l'aide !

Réf.: N°11706, Daniel

CAESAR 3

J'ai besoin d'aide pour résoudre un problème. Je n'arrive pas à créer une armée ! Je voudrais me faire une belle armée de légionnaires, mais je n'ai rien trouvé pour construire le nécessaire : palissades, casernes, etc. Je peux seulement faire des préfectures au bout d'un moment. Le problème, c'est qu'une armée ennemie de légionnaires me tombe dessus et détruit tout, sans que je puisse me défendre. Est-ce normal ? Que faire pour repousser l'ennemi ? Merci pour votre aide.

Réf.: N°11707, Claudius Vindicatus



MIGHT & MAGIC 7

Réf.: N°11201, Azacrael

Salut. Pour la carrière de sorcier, il faut aller à Bracada visiter l'école de sorcellerie. Là, Thomas Grey te donne la quête. Il y a 7 morceaux de Golem (2 têtes, 2 bras, 1 tronc, 2 jambes) à trouver. La première tête est dans un coffre situé à la place principale (le coin avec les téléporteurs). Dans ce coffre, un parchemin indique où trouver le reste des éléments. La 2e tête est à Bracada sur la colline, sous l'espèce de pont à 2 tours proche de l'écurie. Mais si tu ne la prends pas, tu l'obtiens aussi du Juge à Harmondale. Le torse se trouve dans les collines du sommeil, dans le coffre, sur le plateau avec des gargouilles au S-O de la cité des nains. Un bras est dans l'une des isles à l'Ouest d'Avlee, non loin d'un obélisque, et gardé par pas mal de sirènes. L'autre bras est dans un coffre près de la caverne de l'île des pirates, à l'Ouest de Tatalia. Les 2 jambes sont à Deyja. L'une dans un coffre sur une colline au N-E des maisons les plus au nord, la dernière jambe est aussi dans un coffre sur une colline sur la côte Nord (là où il y a plein de harpies). À chaque élément trouvé, clique sur l'icône du Golem (écran des compagnons embauchés contre $$) pour l'assembler. Une fois que tu as tout, retourne voir Thomas Grey à Bracada. Pour la quête des 3 tableaux (peintures de Roland, d'Archibald, d'un Ange) à ramener à Visconti de Tatalia, tu trouveras les 2 premiers cachés dans le château Gryphonheart (le château de la reine Catherine à Erathia). Celui d'Archibald, est dans l'aile Est du château et celui de Roland se trouve dans la chambre de la reine Catherine, dans la partie Ouest du château. Pour y arriver, il faut que tu montes les escaliers et traverse la chapelle. Le 3e tableau est accroché au mur dans le « manoir hanté » des Collines du Sommeil, dans la zone Est du manoir. Bonne chance pour la suite.

Toldric, Alex

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST

Réf.: N°11403, Matt Turbo

Salut Matt, pour te débarrasser des gardiens, va à la forge. Sur la gauche, utilise les deux morceaux (la boule et le manche de mailloche) et répare la mailloche. Utilise ensuite la mailloche sur le gong, et tu réveilleras le dormeur. Pour l'assoiffé, va à la presse. Utilise l'interrupteur dessus, et elle se mettra en marche. Presse la grappe et tu obtiendras une bouteille de gros rouge qui tâche, « Tour de Durlag ». Va voir les gardiens et parle avec eux (petit conseil : fais une sauvegarde avant et mets le Turbo, car ça va chauffer).

Dionysos

KINGPIN

Réf.: N°11501, Pierre

Mon cher Pierre, pour ton petit problème de coffre-fort, va dans le bar de la ville la plus proche. Parle au gérant qui se trouve dans le bar au bout des escaliers. Une fois que tu n'as plus de sujets de conversation, redescends et parle à l'un des deux types devant la sortie du bar : l'un est artificier et l'autre opère plus minutieusement (tu ne peux en employer qu'un). Emmène-le au coffre-fort et dis-lui de travailler dessus. Écarte-toi et fais-lui de la place... et le boulot est fait. Sinon, à part ces deux types, tu peux tuer tout le monde sans problème (sauf à la fin, dans l'ultime combat contre le boss, la fille est invincible et tu ne dois te préoccuper que du gros vilain pas beau). Bonne chance et éclate-toi bien (éclate-les bien plutôt).

Général Nikison

SWAT 3

Réf.: N°11504, Françoise

Chère Françoise, la mission a pour but de sauver une prise d'otage à la mairie. La bombe est contenue dans une valise, elle-même posée sur une table. C'est la table qui pose problème, car elle est équipée d'un dispositif de mise à feu de la bombe, dans le cas où tu franchirais le périmètre de sécurité délimité par quatre lasers rouges. Il faut d'abord s'assurer que Tobias Stromm soit arrêté et non neutralisé. Ensuite, tes talents de démineuse seront plus aptes à faire le travail que tes empotés de coéquipiers. Place-toi en face de la bombe : il y a une boîte fixée à la table, qui permet le fonctionnement des lasers (si tu ne la trouves pas, fais le tour de la table en regardant vers le bas ; pense à allumer ta torche en appuyant sur T). Tape F7 et clique sur la boîte pour mettre hors de fonction le système de protection de la bombe. Une fois le travail terminé, tu peux désamorcer la bombe en recommençant l'opération précédente, mais cette fois sur la valise. Bonne chance pour la suite.

Général Nikison, Crocoman

X-FILES

Réf.: N°11507, Craig Willmore

Quand tu descends du poteau, va discuter avec Asta. Ensuite cherche un wagon où tu pourras entrer. À l'intérieur, tu ne trouveras rien, mais en sortant tu tomberas sur un vagabond. Demande-lui s'il a vu le wagon brûler. Il te répondra seulement si tu acceptes de jouer avec lui à un jeu. Joue avec lui. Si tu gagnes, il te donnera une cassette vidéo, que tu devras visionner à ton bureau ! Bon courage, et n'oublie pas... La vérité est ailleurs !

Louis le maître

MECHWARRIOR 3

Réf.: N°11508, Philcout

Salut gars, d'après ce que tu racontes, tu n'arrives pas à passer la première mission. Si tu n'as pas de bogue du jeu, c'est p'têt que tu as mis oui aux options « invincibilité, munitions illimitées » ou non dans la « gestion thermique » accessibles dans les « options de jeu ». Tu peux pas jouer la campagne en trichant. Il faut que tu réussisses les missions avec un véhicule qui prend des dégâts, sans munitions infinies et avec un réacteur qui surchauffe si tu abuses, sinon le jeu refuse de te faire passer à la mission suivante. Bonne chance Lance Leader.

Centurion

Jeux Crack

Gabriel Lopez

Tout ce qu'il faut savoir !

Voici quelques informations utiles pour nos amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler de quoi il s'agit et comment s'en servir.

QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de Jeux Crack répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vie... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les Jeux Crack se résument à de simples cheat-modes, qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme, offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton «Pharmacie» du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteurs, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :

La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs.

Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon Jeux Cracks, vous verrez des présentations un peu

Base 10	Base 16 (hexa)
1	01
2	02
3	03
4	04
5	05
6	06
7	07
8	08
9	09
10	0A
11	0B
12	0C
13	0D
14	0E
15	0F
16	10
17	11
18	12
19	13
20	14
21	15
22	16
23	17
24	18
25	19
26	1A
27	1B
28	1C
29	1D
30	1E
31	1F
32	20
–	–

différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

Bienvenue dans les JEUX CRACK. Vous y trouverez des trucs, astuces, bidouilles, patches... destinés aux jeux les plus courants sur PC. Tous ces trucs sont vérifiés (notamment sur les versions françaises des jeux). Merci de ne plus nous envoyer d'astuces, codes... ou solutions. En revanche, n'hésitez pas à nous soumettre vos suggestions, critiques, idées d'amélioration, de présentation, sélection des jeux à traiter, etc. Pour nous écrire, c'est facile : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC

Voici quelques cheats codes pour tricher dans la V.F. (et V.O.) du jeu d'action Crusaders of Might & Magic. Une fois la partie en cours, appuyez sur Entrée pour faire apparaître la ligne de saisie de dialogues. À présent, saisissez en clavier Qwerty, l'un des codes suivants :

EMBIGGENME
Mode invincibilité activé ; à retaper pour désactiver.

CRAZYGUY
Donne tous les sorts et le mana.

UBERLOAD
Changement de niveau aléatoire en continu. Pour jouer dans un niveau précis, retapez le même code. Autre méthode plus pratique : appuyez rapidement sur la touche Escape, faites une sauvegarde, puis sortez complètement du jeu par Quitter, et enfin rechargez le niveau désiré.

SHOWFPS
Affichage du nombre d'images par seconde. Activé/désact. Utilisez le code CALCFPS avant.

WHOAH
Mode vol. Utilisez les deux boutons de la souris pour régler la vitesse, la touche saut pour monter, et la touche accroupi pour descendre. Bascule entre activé/désactivé.

CALCFPS
Calcul du nombre d'images/sec. Activé/désact.

DEBUG
Affiche les infos de Debug (fps, position joueur, nom de niveau...)

BOUNDINGBOX
Dessine des boîtes filaires autour des objets. Activé/désact.

3DNOW !
Active/désactive l'usage du 3DNow!

CSWIRE
Active/désactive l'affichage des textures du paysage. Permet de repérer les objets et ennemis au travers des murs et obstacles.

Notes : Tapez les codes avec le tiret précédent le mot. Appuyez sur la touche « degré » (parenthèse) pour obtenir le tiret. Appuyez sur ? pour le M, et sur « Shift+& » pour le point d'exclamation. La flèche haut permet de récupérer le précédent code de triche, dans la ligne de saisie.

EVOLVA

À présent, une petite manipulation de registres pour la version française 1.2870 de ce superbe jeu qu'est Evolva. Si vous êtes fatigué de toujours voir gicler des éclaboussures de sang rouge lors des combats contre les aliens du parasite, ça peut s'arranger.

- À partir du bureau Windows, allez dans le menu Démarrer, puis Exécuter, et tapez « regedit », puis OK. À présent, allez dans l'arborescence : HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Computer Artworks\Evolva\1.0 puis ouvrez le dossier « 1.0 » contenu dans « Evolva ». Vous devez avoir une liste de paramètres divers qui apparaît dans la partie droite de l'écran. Ouvrez le menu « Édition », puis « Nouveau », puis « Valeur chaîne ». Normalement, vous venez de créer une nouvelle entrée nommée « Nouvelle valeur #1 ». Effacez le texte « Nouvelle valeur #1 » avec la touche Backspace, et remplacez-le par « BloodSquirtType », puis faites Return. À présent allez dans le menu « Édition » à l'option « Modifier », et dans la case « Données de la valeur », saisissez une des 3 valeurs suivantes et validez par OK :

0 .... pour du sang rouge
1 .... pour du sang vert
2 .... pour du sang marron clair

Allez à l'option « Registre » puis « Quitter ». Lancez le jeu et voilà... À présent, toutes les créatures ont du sang de la couleur choisie.

NOX

Enfin, ils sont là... Les cheat codes pour NOX en version française, clavier Azerty. Avec tout ça, si vous n'êtes pas capable de retourner dans votre dimension, hein... Chargez une partie et pendant le jeu, pressez la touche [F1] pour ouvrir la fenêtre de saisie console. Activez le mode spécial tricheurs en tapant « racoiaws ». Voilà, il reste à saisir un des codes de la liste (en entier, y compris la partie cheat/triche), et à refermer à nouveau la console par F1 :

set god	Mode dieu ; vous êtes maintenant invulnérable
cheat health	Barre de santé à fond
tricher santé	Idem
cheat mana	Barre de magie à fond
tricher mana	Idem
cheat ability	Réinitialise les habiletés
tricher compétences	Idem
cheat spells [x]	Donne les sorts de niveau [x]
tricher sorts [x]	Idem
help cheat	Affiche la liste des codes de triche français
cheat gold [x]	Donne la quantité d'or [x] (x=10000 par ex.)
cheat or [x]	Idem ci-dessus
tricher or [x]	Idem ci-dessus
cheat goto [nom du lieu]	Téléporte à l'endroit [nom du lieu]
cheat goto [x y]	Téléporte aux coordonnées de la carte [x y]
tricher aller à lieu [x y]	Idem cheat goto
cheat level [x]	Donne le niveau d'expérience [x] avec x = 1-10
tricher niveau [X]	Idem cheat level

- Petit truc : À niveau élevé, les guerriers perdent la possibilité de lancer un des sorts du menu rapide. Non, il n'est pas perdu définitivement. Pour le lancer, il faut juste aller l'activer directement dans le livre de sorts.

FREESPACE 2

Quelques codes pour l'un des meilleurs jeux de l'Espace du moment (en version 1.0 internationale). Pour commencer, chargez une mission et une fois dans l'espace, tapez en mode clavier QWERTY, « www.freespace2.com », soit « zzz/freespqce2.co? ». Tapez à vitesse régulière sans vous occuper des effets secondaires des touches. Si le code est bien reconnu, un message « Cheats enabled » va s'afficher dans le coin haut-gauche de votre écran. À présent, tapez l'une des combinaisons de touches suivantes, en même temps que vous maintenez la touche « petit 2 » (au coin haut-gauche du clavier, sous Esc) appuyée. Maintenir « petit 2 » et appuyer sur :

U	Quitter le jeu (attention sortie express bureau)
Alt+Shift+K	La cible verrouillée prend 10 % de dégâts à chaque fois
C	Active/désactive les collisions (passer au travers des vaisseaux)
W (Z Azerty)	Énergie et missiles illimités pour votre vaisseau. Activé/désac.
K	Détruit la cible verrouillée
I	Invulnérabilité. Activée/désactivée
9	Choix de l'armement secondaire parmi n'importe quel type de missile
SHIFT+0	Choix de l'armement primaire parmi n'importe quel type de laser
0	Idem mais défilement dans l'autre sens de la liste de lasers
SHIFT+C	Active/désact. le lancement de leurres anti-missiles
SHIFT+I	Rend invulnérable/vulnérable la cible verrouillée
ALT+K	Votre vaisseau subit 10 % de dégâts
SHIFT+K	Détruire le sous-système ciblé avec S (moteurs, tourelles...)
SHIFT+W (Z Azerty)	Le plein d'énergie et de missiles pour tous vos alliés

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Bon, voilà une astuce plutôt sympathique pour NFS Porsche 2000 en V.F. (ça marche aussi en V.O.) :

- Les têtes de pilotes disponibles dans le jeu sont assez réussies, mais que diriez-vous de les remplacer par d'autres graphismes ou pourquoi pas, par une de vos photos scannées ? Eh oui, c'est possible... C'est même très simple. Tout ce qu'il faut faire c'est se procurer une image au format JPG ou BMP de taille raisonnable (quelques dizaines de Ko ; on peut se servir, si besoin, de Paint-Shop Pro pour changer de format). Ensuite, notez le « nom de jeu » du pilote à qui vous voulez remplacer la tête ; disons qu'il s'agit de Fangio. À présent, renommez votre image « Fangio.jpg » ou « Fangio.bmp » et copiez cette image dans le répertoire de NFS Porsche, et c'est tout... Votre photo apparaîtra maintenant dans l'écran initial de choix des pilotes, sur la carte professionnelle de pilote d'usine, et quand vous jouerez en multijoueur, tout le monde profitera de votre nouvelle trombine pendant le chargement du jeu. La taille de l'image n'a pas l'air d'être très importante. Les résultats sont impeccables avec un format « photo d'identité ». Le jeu se charge d'adapter les dimensions tout seul.
- Encore un petit truc : quand votre voiture est sur le plateau tournant juste avant l'épreuve, si vous cliquez dessus, le curseur se transforme en main pour ouvrir portes et capots, ou en loupe pour examiner de l'intérieur l'habitacle.

LES SIMS

Voilà deux trucs utiles pour veiller au bien-être de vos Sims favoris. Cette méthode fonctionne sur le jeu en V.F. et en V.O. Les débuts des Sims sont souvent difficiles, et si vous adoptez des Sims modèle cool alors que la maison est sous-équipée en matériel de nettoyage, la vaisselle va vite s'empiler, les déchets s'accumuler... Bientôt, votre coquet logis de départ sera transmuté en taudis insalubre et l'humeur de vos Sims tournera vite à l'aigre. À cela un seul remède, le code « move_objects on ».

- Commencez par appuyer sur les touches CTRL+SHIFT+C, pour ouvrir la console. Tapez le code « move_objects on », puis Entrée. À présent, cliquez dans le mode achat (icône fauteuil). Le curseur s'est transformé en main capable de déplacer TOUS les objets, y compris les assiettes sales, flaques de pisse et dégueulis divers. Utilisez un léger clic gauche sur une saloperie pour l'attraper et tractez-la sur le coin bas de l'écran où le magasin rachète habituellement vos objets, ou appuyez sur Suppr. Pouf ! envolée la saleté... Répétez la manœuvre... Plus fort que Mr Propre. Ça brille !
- Ramenez joie et bonheur dans les caboches de vos Sims les plus grognons, par une variante du système anti-crasse. Une fois le code « move_objects on » tapé, cliquez sur le Sim malheureux. Un petit clic, et c'est le grand choc. Le Sim est déplaçable comme une vulgaire valise. Amenez le curseur (et le Sim) juste sur l'icone « Mode vie » (adulte et môme) et là, ré-appuyez sur le bouton gauche et maintenez-le enfoncé. Au bout de quelques secondes, le jeu revient en mode normal, mais le Sim grincheux a disparu. Une petite croix rouge est apparue dans son portrait. Laissez passer un peu de temps, puis cliquez (BG) sur son portrait. Il réapparaîtra gonflé à bloc.

AGE OF EMPIRES II : THE AGE OF KINGS

Pour vous simplifier la vie, voici une poignée de paramètres à rajouter - un seul à la fois - derrière le nom du programme. Pour ce faire, cliquez avec le bouton droit sur l'icone de AOEII, et choisissez « Propriétés ». Une fois dans la boîte des propriétés, cliquez dans la ligne correspondant au programme « empires2.exe » et tapez le paramètre désiré à la fin, juste séparé par un espace. Validez la modification avec « appliquer », fermez la boîte, lancez le jeu.

Paramètres pour la ligne de commande :

800	jeu en résolution 800 x 600
1024	jeu en résolution 1024 x 768
1280	jeu en résolution 1280 x 1024 (plante de temps en temps)

autompsave	Sauvegarde automatique toutes les cinq minutes environ
NormalMouse	Pointeur d souris standard au lieu de la pointe de lance
Mfill	Résout les problèmes de carte vidéo, genre ligne horizontale parasite, zones d'écran noires, etc.
Msync	Résolution de plantages dus à une SoundBlaster AWE
NoTerrainSound	Désactive tous les bruitages de terrain
NoMusic	Désactive toutes les musiques sauf celle de la présentation
NoSound	Désactive tous les sons, sauf pour la séquence cinématique
NoStartup	Supprime les séquences de présentation et quelques logos

BATTLEZONE 2

Que vous ayez l'âme d'un gagneur ou celle d'un looser, ces codes sont faits pour vous... et la version française (ou V.O.) de Battlezone 2. Tout d'abord, appuyez à la fois sur CTRL et « petit 2 » (la touche sous Esc) pour appeler la console du jeu. À présent, tapez le code qui vous convient (en clavier AZERTY), suivi par Entrée.

GAME.CHEAT BZWINNER

Vous gagnez la mission instantanément ; c'est même tellement rapide que vous n'aurez pas droit au débriefing pour passer à la mission suivante :

GAME.CHEAT BZLOSER

Pas de chance, vous venez de perdre instantanément la mission en cours.

MIGHT AND MAGIC VII

Quelques bonnes astuces ne sont pas à dédaigner, dans ce jeu de rôle fleuve des plus réussis. Voilà de quoi être plus performant :

- Quand l'un de vos personnages identifie plusieurs objets, armes, etc. Au lieu de cliquer sans arrêt, le plus rapide est de garder appuyé le bouton de souris et de balader le curseur sur les cases de l'inventaire. Ce principe fonctionne aussi pour faire un inventaire rapide de vos fioles ou parchemins de sorts.
- Vous aimeriez grimper les parois abruptes des montagnes. Hélas, les parchemins de vol sont durs à trouver et vos magiciens n'auront le sort que tard dans le jeu. Il y a une parade : utilisez le sort de « bond » (école de l'air niveau Expert). Mettez-vous en face de la paroi à gravir et lancez d'affilée autant de bonds que nécessaire pour arriver au sommet. À chaque atterrissage du groupe, vos persos réussiront à s'accrocher un peu plus haut, même s'ils glissent lentement vers le bas. Ce système permet par exemple de se passer des téléporteurs très pénibles à Bracada, et d'arriver directement au bâtiment désiré.
- Vous vous demandez peut-être à quoi servent les fers à cheval, trouvés près des écuries, vu que leur utilisation ne provoque pas d'effets flagrants. C'est simple, ils donnent des points de compétence supplémentaires (+2 pts par fer). Cela s'avère très utile au début pour monter rapidement un magicien niveau expert.
- La récupération et l'expertise d'objets devient une corvée, parce que vos personnages ont peu de place dans leur inventaire ? Pourquoi ne pas faire expertiser par votre connaisseur directement les objets dans le coffre ? Du coup, plus besoin de mettre les objets dans l'inventaire, vous ne prendrez que ceux ayant un intérêt ou une valeur marchande importante. Vous avez même droit au truc de l'expertise par balayage rapide.
- Quand vous êtes dans les donjons, utilisez toujours le sort « œil de sorcier » (école de l'air). En effet, il affiche la position des monstres et objets sur votre carte, même si ceux-ci se trouvent dans une partie secrète. En général, on n'a plus alors qu'à examiner à la loupe les murs proches pour trouver facilement l'interrupteur du passage secret (de plus, quand on augmente le grossissement de la carte au maximum, les interrupteurs apparaissent comme de petits picots).
- Attention, ne renforcez pas, à l'aide d'une potion, un objet qui a déjà été enchanté, car votre objet sera renforcé mais perdra alors sa capacité magique !

NOCTURNE

Parés à plonger dans l'horreur gothique ? Voilà toute une cargaison de cheat codes pour seconder l'étranger dans sa tâche : traquer les habitants de l'ombre. Codes pour la version française complète de Nocturne, à taper en mode Azerty. Commencez par appuyer sur la touche F10 en cours de partie. Une boîte de saisie texte avec l'inscription « Entrer le code de tricherie » doit apparaître. Tapez l'un des codes suivants, puis Entrée :

Godgames	Mode dieu, invincibilité. Activé./désact.
Winblows	Toutes les armes et munitions
Skeletonkey	Pour obtenir le passe-partout
Moreammo	Plus de munitions
Goremode	Mode Démembrement gratuit. Activé/désact.
Burningstake	Donne des flèches enflammées pour l'arbalète
Thunderstorm	Orage avec éclairs. Il pleut même à l'intérieur des bâtiments
Snowstorm	Tempête de neige. Il neige même à l'intérieur des bâtiments
Bighead	Tous les personnages attrapent la grosse tête
Healme	Requinque le niveau de vie
Silver	Donne 500 balles d'argent
Aqua	Donne 500 balles Aqua Vampira
Mercury	Donne 500 balles de mercure
Oldhat	Où est mon chapeau ?
Goldmode	Message secret
Freezer	Gèle l'I.A. des ennemis. Activé/désact.
Ifarted	Donne le masque à gaz
Headofhorrors	Indispensable avant utilisation de bigboom
Bigboom	Tue instantanément les ennemis
Recharge	Recharge la batterie de la lampe torche
t2000	Tous les personnages ont un look de Terminator 2000
baron Saturday	Invoque le baron Samedi



CASQUENOIR
ACKBOO
BOBARCTOR
ACKBOO
CASQUENOIR
BOBARCTOR
ACKBOO
BOBARCTOR
ACKBOO
CASQUENOIR
BOBARCTOR
BOBARCTOR
ACKBOO
CASQUENOIR
CASQUENOIR
CASQUENOIR
ACKBOO
BOBARCTOR


KINDERGUANO
RÈGLE DE 19,5cm

